新春恒例「大技林」にマンガも連載開始の豪華号

640YEN

平成6年2月1日発行(毎月1回1日発行)第7巻第2号(通巻63号)平成元年10月2日第3種郵便物認可

MONTHLY PC Engine FAN

1994 2 FEBRUARY



独占スクープ
コズミック・ファンタジー4

☆ 特別企画
外部制作メーカーランド

◎2大RPG攻略特集
イースIV
エメラルドドラゴン

◆コミック新連載
風の伝説ザナドゥ

大技林'94
超豪華100ページ特別付録

maker land
WIZARDRY III・IV
銀河お嬢様伝説ユナ2
麻雀レモンエンジェル
ときめきメモリアル
ソル:モナージュ
モンスターメーカー
風の伝説ザナドゥ
プリンセス・ミネルバ
パラディオン ほか

♡ 魅力研究
魔導ワールド
「ぷよぷよ」キャラ
大特集



風の伝説ザナドゥ

日本ファルコムがおくる、まさに極上のCD-ROM A・RPG。

The wind of fate has blown,
that same wind from a thousand years ago,
and it has raised the veil of mystery.

Falcom®

CD-ROM² は NEC

NEC

The Legend of Xanadu

風の伝説ザナドゥ

ORIGINAL ROLE-PLAYING GAME
DRAGON SLAYER VIII

感動。

RPG本来の面白さを追求したら、新しい快感が生まれた。
エンディングを迎えたときの感動は、もうひとつの人生を体験したような深い衝撃。
今まで誰も知らなかったエンターテイメントが、ここにある。

『僕らがずっと憧れていた天才、木屋さんが渾身の力をこめた作品。さすがに、出来が違う』（ゲームデザイナー：広井王子氏）
『キャラクターを動かすだけで、生理的に気持ちいい。それだけで、のめり込んじゃった』（マルチクリエイター：渡辺浩弐氏）
『開発には膨大な時間と手間をかけました。RPGの最先端を体験してもらえる自信作です』（加藤正幸：日本ファルコム社長）
『経験値稼ぎなどの不自然な行為を一切排除しました。これぞ真の意味でのRPGです』（木屋善夫：日本ファルコム開発部長）

日本ファルコム初のPCエンジンオリジナルA・RPG『ザナドゥ』は、リアリティ溢れる大冒険の旅を実現するために、CD-ROMの大容量をフルに活用。その感動は、壮大なストーリーとキャラクターの魅力、そして独創的な開発思想から生まれた数々のシステムに支えられている。◉トップビューからサイドビューへのダイナミックなゲーム展開◉パーティメンバーがそれぞれの判断で行動する新システム◉アクションシーンが不得意な人でも楽しめるように開発した新バトルシステム◉アイテムの売買は史上初の交渉システム◉主人公が霊体となって移動し続けるゲームオーバーなしの新冒険システム◉限界までの徹底したデータ管理が実現したスムーズで快適な操作性

2月 18日

希望小売価格7,800円（税別）

1994年2月18日発売決定!!

SUPER CD·ROM² SYSTEM

【いまPCエンジンDUO-Rを買うと、もれなく『エメドラ』&『ザナドゥ』オリジナルテレカをプレゼント!】

HE system

PCエンジン スーパーCDロムロムソフト『風の伝説ザナドゥ』に関するお問い合わせは：NECホームエレクトロニクス パーソナルプロダクト事業部 TEL.03(3454)5111（大代表）

PC Engine FAN MONTHLY

2 FEBRUARY 1994

CONTENTS



愛の日記♡

1月15日土曜日。今日は成人式。やっと大人の仲間入り／　お祝いにお友達とカクテルを飲んでいたら、ちょっぴりイイ気持ちになっちゃった♡　だって、名前わからないケド、このエメラルド色のカクテル甘くっておいしいんだもん。

COVER　●原画／高田明美　●彩色／スタジオK　●CG／小林功一郎　●デザイン／石井達也

<発売>株式会社徳間書店　<編集・発行>徳間書店インターメディア株式会社　●発行人／栃窪宏男　●編集人／山森尚　●編集委員／村田憲生　●仙台クリエイティブセンター室長／小沢誠昭　<編集>●スタッフ／〔東京〕安藤美保・石井基之・伊藤明照・川添聡志・高島寿洋・鳴澤猛司・伴勝　〔仙台〕飯塚宝・伊藤克則・伊藤由美・佐藤和広・千田誠行・福島純一　●アシスタント／〔東京〕相崎勝保・青木基至・大野哲次・富永麻由・豊田恵・前田健志　〔仙台〕砂金雅彦・大石美智子・小林道子・志摩勇基・千葉保弘　<デザイン>●AD／石井達也　●スタッフ／〔仙台〕鈴木徳房　●アシスタント／〔仙台〕板橋里佳・鶴間宜匡　<協力>●校閲／笠原紀彦　●写真／膳英之助・戸塚博之・浜野忠夫　●デザイン／今村奈緒美・大津潤治・株式会社高橋康文商店・株式会社アワーハウス・株式会社デザイラ・株式会社プラナダ・桐貫雄二デザイン室・戸張幹康・中島みどり・橋本健一・柳沼健　●フィニッシュデザイン／株式会社キンダイ・株式会社つかさコンピュータ・株式会社日創・有限会社ポルタ社・有限会社湯目写植工芸　●印刷／大日本印刷株式会社

GAME INDEX

スペック表の見方

CD スーパーCD-ROM²専用

Hu

❶ アートディンク
❷
❸ Huカード(2Mbit)
❹ '94年1月3日発売予定
❺ 6800円
❻ シューティング
❼ コンティニュー・パスワード
❽ マルチタップ対応(最大2人)
❾ 70%(12月17日現在)

❶メーカー名　原則として発売元のメーカー名を示します。また、メーカーランドでは表記を省略しています。
❷媒体　HuはHuカード、CDはCD-ROMを意味します。
❸対応機種（容量）　Huカード、CD-ROMそれぞれの対応している機種を示します。また、Huカードは同時に容量も表記しています。
❹発売予定日　この本を作っている時点での発売予定時期を示します。
❺予定価格　メーカー側の希望する販売予定価格を示します。
❻ジャンル　編集部で判断したソフトの種別を示します。
❼継続機能　ソフトに継続する機能が付加されている場合、その形態を示します。また、ジャンルによってはコンティニュー機能の表記を省略している場合があります。
❽その他の機能　ソフトに周辺機器を必要とするような機能が付加されている場合、その形態を示します。
❾現在の開発状況　ソフトの開発進行状況を、編集部で定めた基準にそって各メーカーに選んでもらったものです。また、カッコ内はその確認を行った時期を示します。

●ウル技に関する質問は

☎ 022-213-7555

●それ以外の記事に関する質問は

☎ 03-3459-8011

読者のみなさまからのお問い合わせは、休日を除く月曜～金曜の午後4時から6時の間、上の番号で受けつけています。質問は本誌に関することのみで、ゲームの解答やヒントに関してはお答えできません。なお、編集部は'94年1月4日までお休みです。



いまならもれなく「エメドラ」&「ザナドゥ」の特製オリジナルテレカを2枚セットでプレゼント!

いまPCエンジンDUO-Rを買って応募すると、もれなく「エメラルドドラゴン～木村明広氏描き下ろしイラスト～」と「風の伝説ザナドゥ～日本ファルコム描き下ろしイラスト～」の特製オリジナルテレホンカード(非売品)を2枚セットでプレゼント!! 詳しくは店頭で!

PC Engine DUO/CD·ROM² 150万台突破!! 記念セール

期間 '93年12月1日～'94年1月31日

お問い合わせ先は
NECホームエレクトロニクス パーソナルプロダクト事業部 TEL.03(3454)5111(大代表)



【応募要項】キャンペーン期間中〈'93年12月1日～'94年1月31日〉にPCエンジンデュオ-Rを購入し、保証書に郵便番号・住所・氏名・電話番号を明記して、その保証書のコピーを郵送手数料の郵便切手150円分と同封して下記へお送りください。(当日消印有効)

☞送り先：〒163-91 東京都新宿郵便局私書箱27号
デュオ-Rキャンペーン事務局

☞お問い合わせ先：デュオ-Rキャンペーン事務局 03(3485)2903

※この番号で登録します。



※郵便番号・住所・氏名を必ず明記してください。

※日付(キャンペーン期間中のもの)と店名印が明記されたものに限ります。

CD-ROMゲームマシン

PC Engine DUO-R

PCエンジン デュオ-R

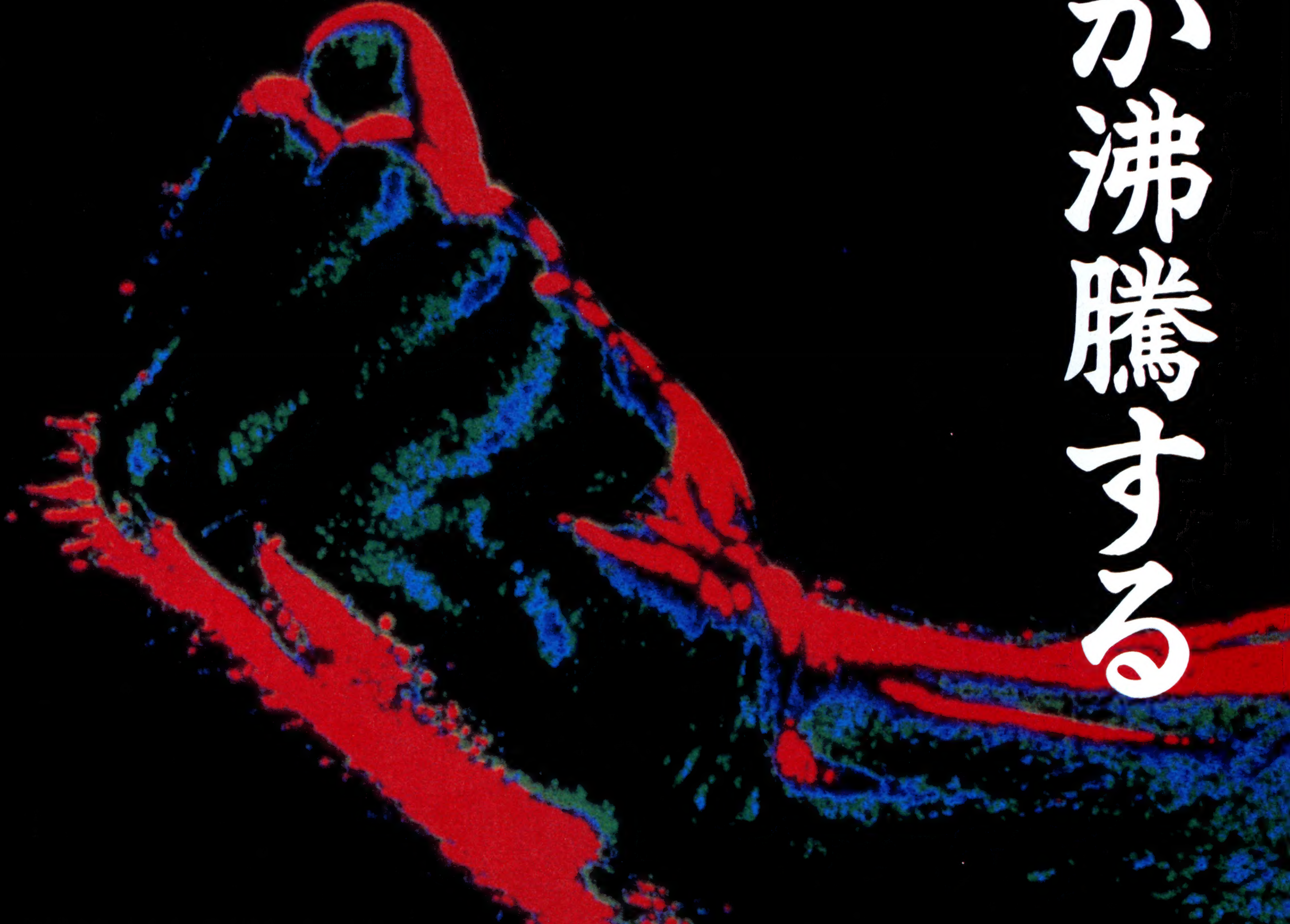
標準価格39,800円(税別)



通商産業省選定 グッドデザイン商品

KONAMI

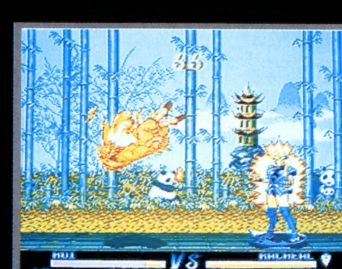
血が沸騰する



上段、中段、下段の3つのボタン攻撃方式、
武器を持ったキャラクター、
5VS5の団体戦、すべてが君の闘志をバリバリ白熱させる。
新たなる対戦格闘ゲーム「マーシャルチャンピオン」、
アーケードゲームからの移植でここに見参。







PC Engine

SUPER CD·ROM² SYSTEM

コナミ株式会社
本　　社／〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1
大阪支店／〒530 大阪市北区梅田1-11-4
名古屋支店／〒450 名古屋市中村区名駅4-27-23
札幌営業所／〒060 札幌市中央区北一条西5-2-9
福岡営業所／〒810 福岡市中央区天神2-8-30
コナミの最新情報は 週刊テレホンサービス
関東 東京03(3436)2277
関西 大阪06(456)4578



対戦格闘ゲーム
マーシャルチャンピオン
MARTIAL CHAMPION™
©1993 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
陣
ボビー
レイチェル
ホイ
マハンバ
禅
アヴゥ
ティティ
ケイオス
ゴルドー
好評発売中 定価7,800円(税別)
マーシャルのテーマソングが
CD化された!
ひと足先に音楽を聞いてうずうずしよう。
オープニングテーマ
「Chance」
エンディングテーマ
「幾千年を超えて」
歌:GONNA (ガナ)
CDシングル 好評発売中
BVDR-213 税込定価930円
BMGビクター株式会社 〒150 東京都渋谷区渋谷1-7-8
Now on Sale


Human
Hudson
SUPER CD·ROM² SYSTEM
爆笑
吉本新喜劇
今日はこれぐらいにしといたる!
マラソンより過酷(?)なギャグ
笑わしたろか。
うあおん!
今田耕司
島田珠代
マイキャラはアヘアヘ・アメマーなカンペイちゃん。
かい〜の
間寛平
デパート
ビリケン
アイテムを取って、爆笑キャラに大変身だ!
ジョージラッキー
島木譲二
本人自らの吹き替えで、冴えわたるオモシロサ!
あーりませんか
今いくよ・くるよ
ブタマン
必殺!カニばさみ
チャーリー浜
池乃めだか
ILLUSTRATION：NANKIN



なんでもありありの全6面を、カンペイちゃんが走る!
アドベンチャー。
吉本の看板スターによる、壮絶なギャグバトル。
ボスとの対決はギャグてんこもりのミニゲーム。
シミー大西
ん〜〜 エクスタシ〜
良
ハドソン
ホルモン
くいだおれ
〈テレホンPCランド〉 興奮を先取りする、ハドソンの最新情報ホット・ライン。
■札幌／011-814-9900 ■東京／03-3260-9901 ■名古屋／052-586-9900
■大阪／ 06-251-9900 ■広島／082-814-9900 ■福 岡／092-713-9900
'94年1月3日(月)、笑撃の新発売! 価格¥6,800(税別)
HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®
本　社 〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622 FAX 011-821-1854
ハドソン東京 〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622 FAX 03-3235-4653
ハドソン大阪 〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622 FAX 06-251-6244
(ハドソン札幌・ハドソン名古屋・ハドソン福岡)
©1994 HUDSON SOFT
©1994 吉本興業株式会社



Human Hudson
風雲カブキ伝
天外魔境
FAR EAST OF EDEN
言わずと知れたことだけど
今までも、これからも
主役はずっと俺さまでぃ！
満員御礼
ロングラン公演中！
阿国の召喚魔法は蒼き狼
ロンドン名物「犬バス」の乗車は口から
お約束の女湯も大公開
戦国卍丸
世阿弥
阿国
絹
SUPER CD-ROM² SYSTEM
PCエンジン CD-ROMシステム
ROM ROM
好評発売中
【天外魔境風雲カブキ伝】
6,800円
【天外魔境II】
【天外魔境ＺＩＲＩＡ】
© 1989, 1992, 1993 HUDSON SOFT
© 1989, 1992, 1993 RED 題字：禅
HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®
本社 〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622 FAX 011-821-1854
ハドソン東京 〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622 FAX 03-3235-4653
ハドソン大阪 〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622 FAX 06-251-6244
（ハドソン札幌・ハドソン名古屋・ハドソン福岡）


イラスト／生頼範義
世界の、そして男達の命運を賭けて
紺碧の艦隊、今出撃す!!
12・24
レンタル
開始
原作●荒巻義雄（徳間書店刊）
紺碧の艦隊
VOL ① 運命の開戦
製作●徳間書店・徳間ジャパンコミュニケーションズ　監督●神田武幸（「ドラゴン クエスト」）　脚本●高橋良輔（「ザ・コクピット」監督）
45分/カラー/スタンダードサイズ/ステレオHiFi作品
©1993　荒巻義雄・徳間書店・徳間ジャパンコミュニケーションズ
オリジナルサウンドトラック「紺碧の艦隊」'94年2月25日発売
価格￥2,500（税込）（徳間ジャパンコミュニケーションズ）
≪紺碧の艦隊 アニメ化記念クイズ≫
問題
遂に完全アニメ化！荒巻義雄の超ベストセラー小説のタイトルは？
紺碧○艦隊
〔応募方法〕官製ハガキに答と住所・氏名・年齢・職業・電話番号・ご覧いただいた雑誌名をご記入の上、下記へ。
〔しめきり〕1994年2月末日。（当日消印有効）
〔宛先〕〒105-55 東京都港区新橋4－10－1　徳間書店「1993紺碧の艦隊プロジェクト」事務局「紺碧の艦隊」クイズ係宛
〔当選発表〕当選者のお名前は読売新聞3月下旬朝刊紙上にて発表いたします。
1等 Victor
「新世代の高画質」で話題沸騰
ビクター HR-V3
業界トップの高画質BSチューナーに加え、簡単編集機能も搭載したクリエイティブビデオ
2名さま
標準価格150,000円（税別）
提供／日本ビクター株式会社
2等 Victor
ゲームからカラオケ、電子ブック、音楽まで楽しさ満載。
WONDERMEGA RG-M2
コードレス・パッド標準搭載。高画質・高音質マルチ・アミューズメントプレーヤー。
5名さま
標準価格59,800円（税別）
提供／日本ビクター株式会社
3等 愛蔵版（四六判）
『紺碧の艦隊 Vol.1』
1月中旬発売予定
「運命の開戦・帝都初空襲」
定価1,500円
30名さま
紺碧の艦隊賞 Victor
WONDERMEGA
特製テレホンカード
100名さま
提供／
日本ビクター株式会社


一言：私と一緒に、頑張って犯人捜しについてきて、そして楽しんでね。
須藤姫香役 松本梨香
一言：伊万里ちゃんの健気で大人っぽいところが好きです。うまくできてるかな？
都筑伊万里役 椎名へきる
一言：奈保はとってもいいコ。なのにかわいそうで……うる。幸せになってほしいです。
上村奈保役 白鳥由里
SUPER CD·ROM² SYSTEM



本当の恋とサスペンスをまだ知らないアナタへ

超豪華声優陣

須藤姫香：松本梨香
都筑伊万里：椎名へきる
上村奈保：白鳥由里

プレイヤー：細井　治

都筑時絵：神田和佳
矢萩　健：檜山修之
安川俊紀：高木　渉
佐久間怜子：長沢美樹
岩清水克巳：芳田正浩
源　桜子：滝本富士子
都筑権蔵：河合義雄
是政先生：小池克枝
鬼山先生：沢木郁也
女子高生：生末直美

PCエンジンソフト 業界初!!

シースルーCDジャケット



CD収納部分が透明。下のイラストが見えるでしょ



PCエンジン　スーパーCD-ROM²専用ソフト

PCエンジンソフト参入第一弾!!

好評発売中　7,800円（税別）

TOKUMA SHOTEN INTERMEDIA INC.
制作・発売／徳間書店インターメディア株式会社 〒105 東京都港区新橋4-10-7 TEL.03-3432-4471
販売協力／株式会社徳間書店 〒105-55 東京都港区新橋4-10-1 TEL.03-3433-6231
販　　売／株式会社徳間ジャパンコミュニケーションズ 〒105 東京都港区西新橋1-17-16 TEL.03-3591-9163

独占スクープ

コズミック・ファンタジー4

銀河少年伝説

CD
日本テレネット
スーパーCD-ROM²専用
発売日未定
価格未定
ロールプレイング
バックアップメモリ
―――
20%(12月14日現在)

原作&監督
越智一裕
先生から

最速情報入手



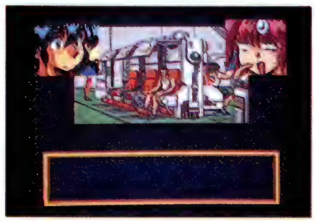
'90年3月に第1弾『コズミック・ファンタジー　冒険少年ユウ』がリリースされてから4年。CD-ROM²創成期から看板ソフトの1つとしてPCエンジンの一潮流を担ってきた人気シリーズの第4弾は〈シリーズ第1部完結編〉として現在鋭意開発が進められている。キーマン越智一裕先生への取材を通じて、その正体に迫る!

『4』の4大リニューアルポイントに迫る

シリーズ第1部の完結編となる『4』では、仕様を大幅に変更することになった。シリーズ最大の"売り"であるビジュアルシーンの楽しさを、さらに強化補強するのが狙いだ。そのため、全3章から成る構成は前作同様だが、ビジュアル画面の数はシリーズ最大規模になるという。リニューアルの各ポイントを細かく見ていこう。

❶ アドベンチャーパートの導入

最大のリニューアルポイントは、デジタルコミック風のアドベンチャーゲームのシークエンスを導入したこと。安易にビジュアルシーンを増加するという選択を採らず、ゲームの演出的な部分で操作可能な対話式ビジュアルシーンを加えたという点に、"基本はゲーム"としてのこだわりが見える。



⬆アドベンチャーパートの全会話シーンには、声優の肉声が流れている



⬆アドベンチャーパートのコマンドウインドウが出ている画面。点滅するカーソルでコマンド選択する

❷ マップスケールを完全変更

前作『コズミック・ファンタジー3　冒険少年レイ』はフィールドと町のマップスケールを統一していたが、『4』では従来の画面切り替え方式に変更。壮大な物語の展開により適した方式との判断らしい。細部ではフィールドの迷路がなくなったほか、最大4人パーティとなる隊列の入れ換えが自由に設定できるようになるという。



⬆「3」では町とフィールドを一体化



⬆複雑怪奇な迷路もなくなる予定だ

❸ モンスターをリアルタッチに

『3』のザコモンスターは名前だけでなくデザインもコミカルタッチに設定されていたが、『4』では出現するエリアの特徴に沿って、よりリアルに設定されることになった。同時に、すべてのモンスターに魔法に対する属性を持たせ、バトル画面の背景も従来の黒バックではなく地形に合わせたグラフィックを制作しているという。



⬆コミカルモンスターはお役御免？

『4』ゲーム基本構成

『4』は、まずプロローグのビジュアルシーンで始まる。その後、主題歌をBGMにメインキャラが総登場するオープニングが流れ、全3章で構成されるゲーム本編へと続いていく。

各章の冒頭にはキャラクタの関係や性格などを、より深く理解できるようにまとめたアベンチャーパートが入っている。第1章で展開するドラマのメインキャラクタは、シリーズ第1弾の主人公たち。お馴染みアルジャーノンチームだ！

プロローグ → オープニング → 第1章（アドベンチャー／RPG）

メインキャラクタはアルジャーノンチーム！



4 バトルシステムの単純明快化

バトルシステムは、より戦略性の高い戦闘をめざして新作を生むごとに進化してきた。前作『3』では、コマンド入力時に作戦遂行順序を設定するFPSというシステムが考案されたが、『4』ではこのFPSをさらに改良し、戦闘の単純明快化を図っている。戦略性を維持しながらも、入力操作の複雑さを画面レイアウトなどの変更で軽減し、よりスピーディなバトル展開をめざすという。また出現モンスターのグルーピングやエンカウント率の高低は、エリアの地形に合わせて設定されることになっている。

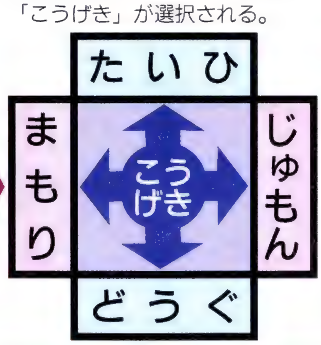


『3』は入力操作が複雑すぎた？

入力操作もユーザーフレンドリー

いかに戦略性の高いバトルといえども、操作が複雑では無用の長物ともなりかねない。というわけで『4』では、特に操作系にユーザーフレンドリーな配慮を施しているという。たとえば操作パッドの十字キー配列に合わせてコマンド入力のレイアウト画面を作るといった工夫。左下の写真は『3』のコマンド入力ウインドウ。これが『4』では、下の図のように変更されるらしい(デザインは推定)。方向を入れないでセンターを押すと「こうげき」が選択される。





これが『4』の初公開ビジュアルだ!!

最新ビジュアル画面を独占入手。紹介している2枚は共に『4』の第1章のアドベンチャーパートで登場するビジュアル画面。ちなみにメインキャラクタはすべて『4』用に新たに設定シートを描き起こしているとのこと。『3』のビジュアル画面と比べてみると、主人公ユウの鼻の陰影の違いなど、細部にまでこだわっているのがわかる。越智先生によると『4』のビジュアルシーンの総画面数はシリーズ最大！　“お約束”の度合いもシリーズ最大？だそう。



画面数はシリーズ最大！

グラフィックの制作には手間とヒマもシリーズ最長時間をかけている



H度数もシリーズ最大？

完結編だからお約束シーンも大奮発(の予定)。ユウのヌードもある？

第2章は1章とはまったく別の舞台で、シリーズ第2弾のメインキャラ（ニューコスチュームで登場！）が中心となって、物語が進んでいく。バンとリムの間に、かなりシリアスなドラマが展開するという話だ。

第2章　アドベンチャー　RPG

メインキャラクタはリトルフォックスチーム！



バン　コズミックハンターになりたての熱血漢

リム　陽気でお転婆な女性コズミックハンター



ピック　子供ながら高知能を持つ天才肌の発明家

1章と2章の物語は第3章で1本に合流する。全シリーズを通じ、狂言回し役で登場した星間商人ニャンが、どの章でどのように絡んでくるのかは謎だ。この3章をクリアすると感動的なエピローグが待っている。

第3章　アドベンチャー　RPG



ニャン　ユウたちにまとわりつく、お調子者の星間商人

※『コズミック・ファンタジー4～』の画面写真はすべて開発中のものです。

完結編＜第1章＞のドラマに緊急接近！

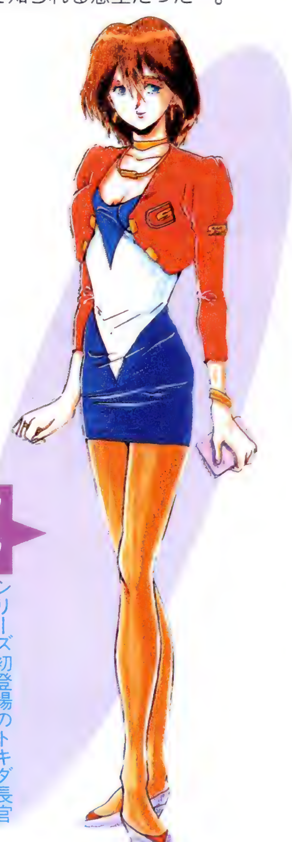
実際プレイヤーは第１章をクリアしなければ2章に進めない。だがストーリーそのものは、１章と2章が主要キャラと舞台とを替えて同時進行している。そして第3章で１本に合流して大円団を迎えるというのが『4』の物語の大筋だ。ここでは、その事の発端を描く第１章のストーリーを、新キャラクタの設定画と共に紹介する。

王女誘拐事件の発生でユウ出動！

ある日、銀河連邦の平和を守る宇宙警備保安組織CSCの本部に、バトンズと名のる１人の老人がトキダ長官を訪ねて来る。老人の正体は銀河辺境の惑星カザーリンの王室に仕える家老。そして何者かに誘拐された王女サリアの救出をトキダに懇願する。単なる誘拐事件の１つとしてトキダから内偵の指令を受けたユウは、サヤと共にカザーリンへとアルジャーノン号を発進させる。カザーリンは大量のエネルギーが得られるトピアニスの原石を保有する鉱脈があることで知られる惑星だった…。



バトンズ
惑星カザーリン王室の家老。王女の無事と王室の興隆を願う忠実な家臣



ライア
シリーズ初登場のトキダ長官の秘書。大胆な水着姿もあり

王室秘密諜報員と捜査に出るが…

カザーリンに到着したユウは、現地で王室の秘密諜報部員ミリー、パラス、ラスティの3人とパーティを組み、さっそく誘拐された王女の捜索に乗り出す。しかし情報不足が時にパーティの足を混乱させ、なかなか事は進展しない。ユウの頭には、おぼろげながら、これは単なる誘拐事件ではないとの直感が働くが…。



ラスティ
沈着冷静で有能な諜報部員。バトンズとは親子の関係に

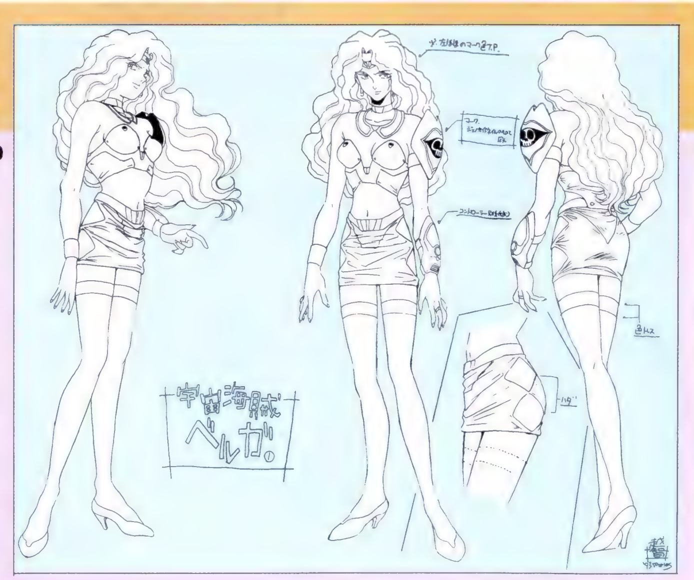
ミリー
諜報部のくノ一的存在でサイキックを使える

パラス
多少能天気だが陽気で愛すべき性格の大食漢

OVAに隠された伏線

真の敵はコレを見ればわかる？

右図は日本テレネット、徳間書店、徳間書店インターメディアの3社で共同制作中のOVA『コズミック・ファンタジー（仮）』（発売日未定）用に越智先生が描いたキャラクタシートだ。設定はユウの抹殺を企む女宇宙海賊ベルガ。実は、同作品の物語の時間軸は、ゲーム『3』中に過去との対比で描かれた現在（第2章）の時間と『4』のちょうど中間に位置している。というわけで先生のことだから当然伏線も？　このビデオは『4』の直前にリリースされる予定だ。



そして全銀河を揺るがす大事件へ

王女は一体どこに幽閉されているのか？ そして誘拐したのはだれか？ その者の目的は？

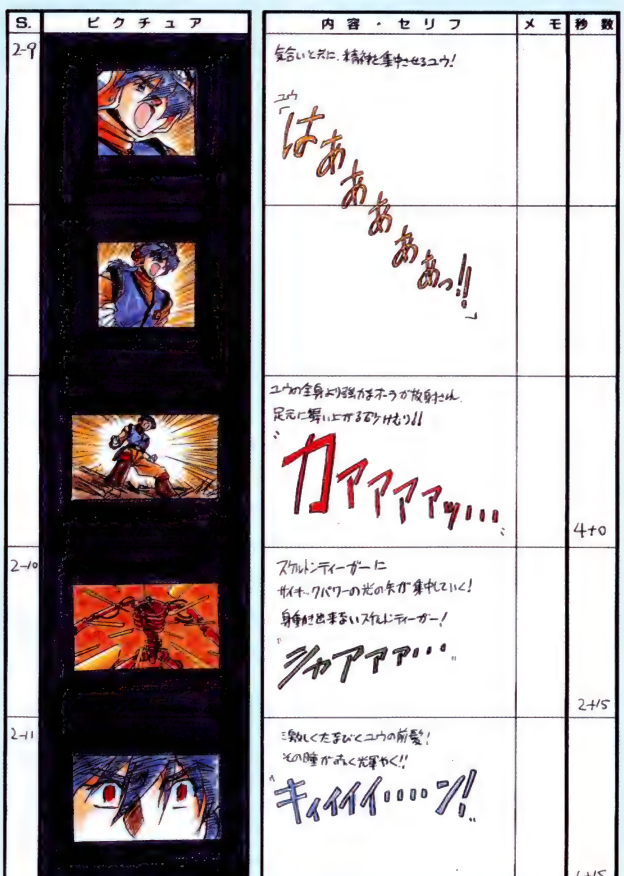
サリア王女の弟ミラン王子の王位継承の戴冠式は目前に控えている。その前になんとか救出しなければ…。日毎に募る焦燥感を抑え、ユウ、ミリー、パラス、ラスティら一行は必死の捜索を続けていくが、謎は徐々に深まっていく。金目当ての賊の仕業か、それともユウを誘き寄せる宇宙海賊のワナか…。だがこの時、この誘拐事件がやがて全銀河を震かんさせる大事件に結びつくと考える者はだれひとりとしていなかった…。

第1章はオープニングアクトから見ごたえ十分！

ユウのサイキックがさく裂！

グラフィック面の開発に携わるスタッフたちの、ビジュアルシーン制作に対する意気込みは相当に高い。第1章のアドベンチャーパート冒頭のオープニングアクトからして気合十分といった印象（次号では公開できるかも？）。今回、同アクトの画面をお見せできないのは残念だが、代わりにその力の入れ具合を少しでも感じとってもらえればと、越智先生直筆の絵コンテを入手したので紹介する。

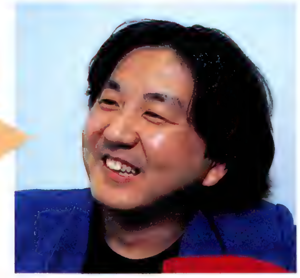
舞台はCSC本部のバーチャルシミュレーションルーム。仮想モンスター相手にユウがサイキックパワーの訓練をしているシーンだ。



CREATOR'S INTERVIEW

越智一裕先生と4問4答

「めざしたのはアニメ＋ゲームの合体メディアでし！」



⬆今回も越智先生はシナリオ、絵コンテ、キャラクタデザイン、原画、監督とマルチに活躍してます

ビジュアルに自信あり使い回しも一切なし！

——今回の『4』制作に関して最大の課題は？

越智一裕（以下 越智） とにかくビジュアルの量を増やすことでし。もうハンパじゃなく。そこでスタッフにハッパをかけていたら、知らない間に自分の首を締めていたのに気づいたんでしよ。設定から絵コンテまで、全部自分でやっていたでしから。でも今回はあっしも死ぬ覚悟でし（注：先生は近年、この口調で通している）。

——アドベンチャーパートの導入のいきさつは？

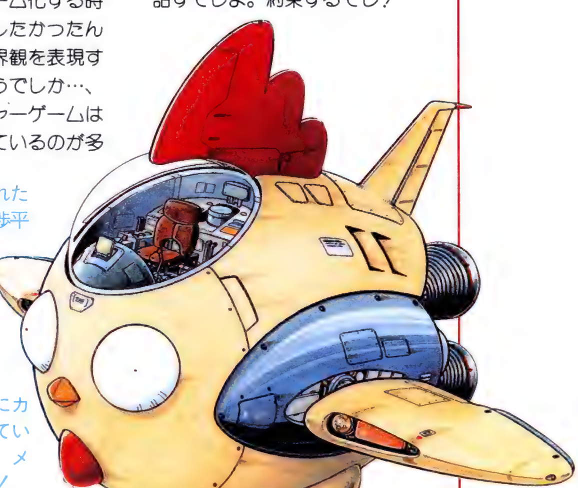
越智 第1作目をゲーム化する前、もともとあっしの頭の中にあった『コズミック・ファンタジー』の原型はアドベンチャーゲームだったんでしよ。今だから正直に告白するでしが、最初ゲーム化する時はアドベンチャーにしたかったんでし。でも広大な世界観を表現するには少し手狭というでしか…、やっぱりアドベンチャーゲームは狭い世界観で作られているのが多いでしからね。そこで『4』では、宇宙のように広がりのある空間を従来のRPGで表現して、狭い閉塞された空間をアドベンチャーで見せるという手法を採ったんでし。これまでずっと、アニメとゲームとが共存する合体メディアをめざしてきたんでしが、今回はその理想形に一番近づいたと思っているでしよ。と言っても、まだ最終形じゃなく現在進行形でしがね…。

——シリーズ最大と言われるグラフィックの量は具体的には？

越智 すごい量でし。使い回しも一切なし。自信あるでしよ！ 具体的にでしか？ 第1章の絵コンテだけでもコレくらい（と言って指で2センチほどの隙間を作る）。

——シリーズ第2部の予定は？

越智 鬼が笑うのでノーコメントでし（と言って先生は笑った）。まあ、とっくりと『4』を楽しんでいただいて…。その後でじっくりと話すでしよ。約束するでし！



⬅取材中ヒョイと現れたメカデザインの小原渉平先生にダメモトでオネダリしたら出てきたニャンの乗るスターコッコーII号の設定画。「見た目は『3』の時と同じでしょ、でも中にカーゴルームを新設しているんです」とのこと。メカ設定も気合十分だ！

特別企画

自社ブランドを持たない有力メーカーを徹底取材

外部制作

今回は、本誌メーカーランドのページにあてはまらない、自社ブランドを持たないメーカーにスポットを当ててみよう。各メーカーのこれまでの実績と、今後の活動を紹介。

Maker Land
メーカーランド

PCエンジンを支える外部制作メーカーとは？

自社ブランドでソフトを発売しているメーカーは、参入メーカーと定義できる。その参入メーカーから企画・開発などを受託し、参入メーカーのブランドでソフトを発売するメーカーは、外部制作メーカーということになる。PCエンジンに限らず、企画から開発まで、外部に頼らずすべて社内で行っているメーカーは意外に少ない。

外部制作のさまざまなケース

ひとくちに外部制作といってもさまざまなケースが考えられる。各メーカーごとにはっきり分けられるわけではなく、ゲームごとに異なったケースになっていることが多い。なかには複雑なケースもあるが、ゲームごとに考えると、大きく3つのケースに分類することができる。ここではその3つのケースを簡単に説明しよう。

外部制作メーカーのメリット

他社からソフトを発売する外部制作メーカーのメリットは、営業・販売等で金銭的な問題を気にせずにソフトを開発できることにある。まともに自社ブランドでソフトを発売するのは困難だが、外部制作という立場ならば、ソフトの売れ行きに関係なく開発することができるのだ。

ケース1 開発段階のみ外部のメーカーに依頼

これは、もっともオーソドックスな外部制作の例と言える。多くのソフトを同時に作りたいとき、自社の開発ラインに余裕がないときなどに、開発のみを依頼するケースだ。企画段階までを社内で行い、プログラムなどの開発を外部に依頼している場合などがある。

ダウンロード2　発売元:NECアベニュー　開発:アルファシステム



初期のCD-ROM作品だ

ケース2 企画段階から外部のメーカーが担当

企画段階から外部のメーカーに依頼するケース。外部制作というよりも、参入メーカーが自社ブランドで他社（下請けを含む）のソフトを発売するという感覚に近い。例えば、ビクターエンタテインメントから発売された『ルイン　神の遺産』は、企画から開発まで、ほとんどの過程をＦｉｌｌ　ｉｎ　Ｃａｆｅというメーカーが手掛けている。また最近は、外部からそれぞれの専門分野に優れたスタッフ、メーカーを選択するなど、メーカーの枠を超えた開発体制をとっているケースも見られる。

ルイン　神の遺産　発売元:ビクターエンタテインメント　開発:Fill in Cafe

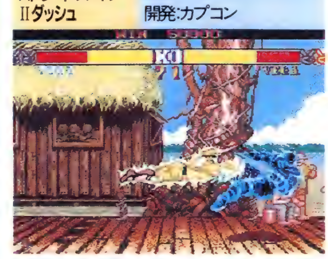


ＡＩの判断で戦うノンプレイヤーキャラが登場するアクションＲＰＧ

ケース3 移植元メーカーがみずから手掛ける

アーケードやパソコンからゲームを移植する際、その元を作ったメーカーがみずから開発を手掛けるケース。NECホームエレクトロニクスから発売された『ストリートファイターIIダッシュ』は、移植元のカプコンみずからが手掛け、ユーザーから高い評価を得た。このケースのメリットとしては、雰囲気やアルゴリズムを移植元メーカーのノウハウで再現できるということ。一見理想的な移植の形に見えるが、移植元メーカーがＰＣエンジンの能力を把握していないと、完全移植は難しいといえる。

ストリートファイターIIダッシュ　発売元:NECホームエレクトロニクス　開発:カプコン



20Mの大容量Ｈｕカードでアーケード版からの完全移植を遂げた

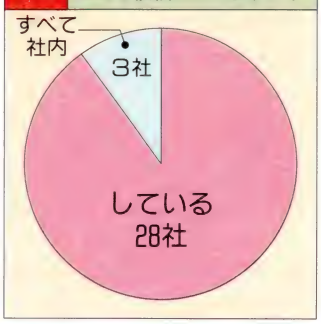
外部制作の実情を参入メーカーにアンケート

自社ブランドでPCエンジンに参入している全メーカーに、ソフトの外部制作に関するアンケートを実施してみた。内容が内容だけに、具体的な回答を避けたメーカーもあり、実際に回答を得ることができたのは31社。その結果、さまざまな意見を聞くことができた。

ほとんどのメーカーが外部を利用

まず最初の質問は、PCエンジンに限らず、ソフト制作を外部に依頼しているかという内容。その結果、31社中28社ものメーカーが外部に依頼したことがあることがわかった。社内ですべて制作していると答えたのはわずか3社。つまりほとんどのメーカーが、外部を利用しているというわけだ。外部を利用しているメーカーが多いことは予想できたが、これほど大きな差が出るとは意外だった。

Q 外部にソフトの企画・開発などを依頼していますか？



ソフトによって依頼内容が異なる

2番目の質問は、どの段階から外部に依頼しているのかという内容だ。ソフトによって異なると思われるので、複数回答とした。その結果、移植元の開発以外は平均的な数字が出た。企画段階から依頼したことのあるメーカーが半数以上もある。開発段階のみ依頼するというメーカーも同様の結果となっている。キャラデザインや音楽に関しては外部制作とは若干ニュアンスが異なるが、これも半数以上にのぼっている。

Q どの段階から外部のメーカーに制作を依頼していますか？（複数回答）

企画段階から…………18社

開発段階のみ…………18社

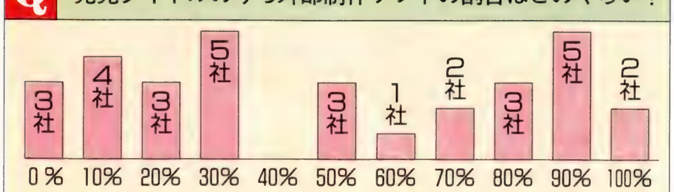
キャラデザイン、音楽など…17社

移植元が開発…………2社

各社それぞれの外部制作の割合

各社の全発売ソフトに占める外部制作ソフトの割合は、かなりバラついた結果となった。強いて特徴を挙げるとすれば、外部にかなり依存しているメーカーと、あまり依存していないメーカーというように、大きく2つに分けることができるようだ。

Q 発売タイトルのうち外部制作ソフトの割合はどのくらい？



外部制作におけるメリット

外部に依頼するメーカー側としてのメリットを、複数回答で聞いてみた。その結果、大きく3つのグループに分けることができた。多かった3つのグループに関して紹介する。

企画内容にあったメーカーに依頼できる　15社

いちばん多かった内容は、ゲームの企画内容にあわせたメーカーやスタッフを選べるということだった。さまざまな分野のスペシャリストと共同作業をすることによって、社内だけでは不可能な企画も、実現させることができる。特にキャラデザインや音楽に関しては、良いものを作ることができる人間に依頼するほうが、メリットがあるというわけだ。また、自社にはないものを期待する声も多く、社内のマンネリ防止のための刺激材料になるという意見もあった。

多くのソフトを同時に開発することができる　13社

13社のメーカーが、多くのソフトを同時に進めることができるという内容の返答をしている。並行して開発を進めることによって、コンスタントにソフトが発売できるためだ。外部に依頼することによって、社内のスタッフの効率化と開発ラインの問題解消を図っているとのこと。また、多くのソフトをリリースするためには絶対必要、という積極的な意見もあった。

自社開発よりコストパフォーマンスがよい　7社

コストパフォーマンスの良さを挙げたのは7社。比較的低コストで、短期間で完成できることがその理由だ。人手、ノウハウ、時間、資金不足の問題解消といった具体的な意見を述べたメーカーも。

外部制作におけるデメリット

メリットと同様に、デメリットについても聞いてみた。その結果、大きく2つのグループに分けることができた。

納期などスケジュール管理が難しい　19社

参入メーカーが挙げた外部制作のデメリットは、スケジュール管理に関するものが圧倒的に多い。自社ラインでも同じことが言えるのだが、外部の場合それが顕著に現れる。なかでも、開発の遅延によって納期が遅れることを、もっとも恐れているようだ。連絡に時間がかかる、無理がきかない、など、細かな部分でのスケジュール調整に関しても難しいとのこと。

また逆に納期を守るために、必ずしも満足のゆく出来ではないまま発売となるケースもあるようだ。

ソフトのクオリティにムラが出てしまう　13社

開発ラインによって、ソフトのクオリティにムラが出てしまうことを挙げたメーカーは13社あった。クオリティにムラが出てしまう原因としては、外部は社内での制作にくらべ、コミュニケーションがとりづらいことが挙げられる。そのため綿密な打ち合わせが難しく、クオリティコントロールしにくいのでは、と考えられる。

また、常にいいものができるとは限らない、ソフトに対する思い入れが低下しがちなど、細かな部分での不安要素もけっこうあるようだ。なかには、プロデューサーの意図とは食い違ったソフトができてしまうこともあるという、メーカーもあった。

PCエンジンで活躍する外部制作メーカーに迫る

ここからは、実際にPCエンジンで外部制作として活躍しているメーカーを紹介していく。参考までに、各社のPCエンジンでのおもなタイトル一覧も掲載した。本誌では発売元メーカー中心にゲームを紹介しているため、開発メーカー自体の情報が出る機会は少なかった。この企画で知られざるその素顔がわかるはず。なおタイトル一覧に関しては、制作形態が開発のみの場合、発売元メーカーとの契約上の問題もあって一部発表できないタイトルがある。必ずしも発表されているタイトルだけではないことを付け加えておく。

レッドカンパニー

総帥広井王子率いるヒットメーカー

PCエンジンが誇る大作RPG『天外魔境』シリーズを筆頭に、数多くのPCエンジンソフトを企画段階から手掛けてきたレッドカンパニー。総帥である広井王子氏は、マンガの原作や小説の執筆も手掛ける、マルチクリエイターとしても有名だ。ゲーム業界の仕事をする以前は「ネクロスの要塞」などのお菓子のオマケのプロデュースを手掛け、月産200万個の驚異的な売上げを記録した。その後、3年の歳月を費やして制作した『天外魔境ZＩＲＩＡ』がゲーム業界に入るきっかけとなった。



ここは「子供部屋」。ここに入ったら、怒ってはいけないらしい



ゲームのみにとどまらず、幅広い分野で活動を展開する広井王子氏

現在6タイトルが進行中

現在PCエンジンで企画および開発が動いているのは6タイトル。続編もあれば、まったくの新タイトルもある。広井氏は現在『空想科学世界ガリバー（仮称）』のシナリオ執筆の真っ最中だ。



プリンセス・ミネルバ



9月に引っ越したばかりのレッドカンパニーの社内。奥に見える畳の間は、制作部長の部屋だとか…

おもなタイトル	制作形態	発売元メーカー
天外魔境ZＩＲＩＡ	企画・開発	ハドソン
天外魔境II卍MARU	企画・開発	ハドソン
天外魔境　風雲カブキ伝	企画・開発	ハドソン
PC原人	企画・開発	ハドソン
PC原人2	企画・開発	ハドソン
PC原人3	企画・開発	ハドソン
PC電人	企画・開発	ハドソン
PC電人　ロカビリー天国	企画・開発	ハドソン
銀河お嬢様伝説ユナ	企画・開発	ハドソン
銀河お嬢様伝説ユナ2	企画・開発	ハドソン
空想科学世界ガリバー（仮称）	企画・開発	ハドソン
魔界プリンスどらぼっちゃん	企画・開発	ナグザット
プリンセス・ミネルバ	企画・開発	リバーヒルソフト

※タイトルはすべて発売元メーカーとの共同開発。また『空想科学世界ガリバー（仮称）』、『プリンセス・ミネルバ』は現在制作中のタイトルです

『天外III』まもなく始動!?

広井氏が『～ガリバー』のシナリオ執筆を終えるといよいよ『天外魔境III（仮称）』のプロジェクトが本格的に動き始める。広井氏によると、ハドソン側の天外開発チームはマップなど美術関係の開発準備を進めており、広井氏のシナリオ待ちの状態になっているとのことだ。広井氏の頭の中ではすでに、物語のスタート地点や最終目的地など、さまざまな構想が浮んでいるようだ。

また、ウワサになっている『～風雲カブキ伝』の続編については、具体的な予定はないものの、ユーザーの反響が大きければ絶対作ります、という力強い返答を得た。



画面は『天外II』。『天外III』は『天外』シリーズの完結編となる

新ハード「FX」について

続々と発表される次世代機について広井氏は、「ぼくのために次々におもしろいハードが出てきてくれる（笑）」と語ってくれた。PCエンジンの次世代機FX（仮称）に関しては「実写映像を使って、おもしろいことができそうですね。ただし、あのスペックをフルに使いこなしたゲームを開発する場合、上に立つ人は、ものすごいパワーが必要になってくると思います」とのことだった。また次世代機でのゲーム開発については、とにかく『～ガリバー』と『天外III』を終わらせてから、ということだ。



「１度しかない人生、好きなことをやりなさい。ぼくは落ちこぼれで、不良でした（試験の平均点25点）」広井氏から読者へのメッセージだ

おもなタイトル	制作形態	発売元メーカー
精霊戦士スプリガン	企画・開発	ナグザット
スプリガン Mark2 リ・テラフォーム・プロジェクト	企画・開発	ナグザット
エイリアンクラッシュ	企画・開発	ナグザット
デビルクラッシュ	企画・開発	ナグザット
サイバーナイト	企画・開発	トンキンハウス
ぷよぷよCD	監修	NECアベニュー

※上記のタイトル以外にも開発のみ手掛けたタイトルがあります。また『ぷよぷよＣＤ』は現在制作中のタイトルです

コンパイル

ヒット作『ぷよぷよ』で総合ソフトメーカーに

以前はシューティング専門メーカーのイメージが強かったコンパイル。古くはファミコンの『ザナック』、PCエンジンでは『スプリガン』シリーズなど、マニア受けする内容のゲームが多かった。しかしアーケード版、メガドライブ版の『ぷよぷよ』の大ヒットで、一躍総合ソフトメーカーとして注目を浴びるようになった。12月にはパソコンで人気シリーズ最新作『魔導物語Ａ・Ｒ・Ｓ』を発売している。また昨年、音楽を専門に手掛けるＬＭＳ事業部を設立し、音楽分野にも力を入れている。



ナグザットから発売の『スプリガンｍａｒｋ２～』

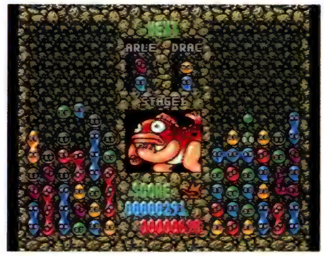
パソコン版『魔導物語A・R・S』



『魔導』シリーズ最新作。アルルをはじめ３人の主人公が登場する

今後は監修が中心になる

現在、家庭用ゲーム機で企画進行中のタイトルは10本。そのうちの5本の開発がスタートしている。その中には、コンパイルの人気タイトルの続編も含まれているらしい。PCエンジンに関しては、今後は監修やライセンス中心に移行しつつあるとのこと。コンパイル開発という形が少なくなってしまうのは、ちょっと残念。なお、企画本部の河野上さんからPCエンジンユーザーへのコメントを頂いた。「毎年なんらかの形でコンパイルも関与しています。PCエンジンならではの作品もありますので、今後ともよろしく／」



ＮＥＣアベニューから発売される『ぷよぷよＣＤ』。コンパイル監修

オリジナルグッズも企画

コンパイルでは、ゲームソフト開発の他にもオリジナルグッズの制作・販売などの企画が進行中。現在は、同社のイメージキャラ、カーバンクルのぬいぐるみの通信販売なども行っている。また、『魔導～』ワールドを題材にした、音楽CDも企画しているとのこと。



愛くるしいカーバンクルのぬいぐるみはファンならぜひほしいところ

アルファシステム

古くからPCエンジンを手掛ける老舗的存在

おもなタイトル	制作形態	発売元メーカー
ダウンロード	開発	NECアベニュー
ダウンロード2	開発	NECアベニュー
サイバーコア	企画・開発	アイ・ジー・エス
トリッキー	企画・開発	アイ・ジー・エス
サイキック・ストーム	企画・開発	日本テレネット
キアイダン00	企画・開発	日本テレネット
ゴジラ 爆闘烈伝	企画・開発	東宝

※上記のタイトル以外にも開発のみ手掛けたタイトルがあります。また『ゴジラ　爆闘烈伝』は現在制作中のタイトルです

アルファシステムは、熊本にある受託開発を中心に手掛けているメーカー。PCエンジンソフトの開発歴は6年と長く、今までに手掛けたタイトルの数は、未発表も含め20本以上におよぶ。大手PCエンジンメーカーのソフトを数多く手掛けており、その開発力には定評がある。また、日本テレネットから発売された『キアイダン00』など、企画段階から制作した作品もある。ゲーム中にアルファシステムのロゴが表示されるので、見たことのある人もいるのでは？　PCエンジンでの最新作は東宝から発売される『ゴジラ　爆闘烈伝』。企画段階からアルファシステムが手掛けており、往年のゴジラ映画さながらの凝りまくった演出がなされている。



『キアイダン00』では歌入りのアツいオープニングが話題になった



東宝から発売される『ゴジラ　爆闘烈伝』。対戦格闘アクションだ

次世代機も検討中

今まではPCエンジンをメインに展開してきた同社だが、今後は他の家庭用ゲーム機に関しても、幅広く手掛ける方向に移行しつつある。現在も数本のタイトルを開発中だ。他の家庭用ゲーム機でアルファシステムのロゴを見る機会が多くなるかもしれない。

また、CD-ROM²創成期から開発を手掛けている同社は、CD-ROMの開発技術に関しては多くのノウハウを蓄積している。そのノウハウは、今後続々と登場する次世代機にも反映されるだろう。同社としても次世代機に興味を持っている。自社での参入の可能性は、営業・販売等の問題をクリアすればありうるとのことだった。



『ゴジラ～』で見ることのできるロゴ。このロゴが次世代機でも…？

HEAD ROOM

おもなタイトル	制作形態	発売元メーカー
卒業　グラデュエーション	開発監修	NECアベニュー
誕生　デビュー	開発監修	NECアベニュー

※2タイトルともPCエンジン版は、有限会社テンキーとHEAD ROOMとの共同開発です。また『誕生　デビュー』は現在制作中のタイトルです

ヒット作『卒業』を生み出した個性派集団

話題を呼んだ育成型シミュレーション『卒業　グラデュエーション』のパソコン版を制作したのが、HEAD　ROOM。PCエンジンでは、同じ流れをくむ『誕生　デビュー』の移植が進められている。厳密に言えば、HEAD ROOMは会社という組織ではなく、基本的にフリーのメンバーで構成されたグループなのだ。

パソコン版『卒業II』制作中

現在HEAD ROOMは、パソコン版『卒業II』を制作中。前作に内容が類似するのを避けるため、総監督の竹内信和氏をのぞく、全スタッフを一新。新たな発想で、前作を上回る完成度を目指している。開発は順調に進んでおり、発売は4月頃を予定している。

PCエンジンへの移植の可能性についてはまだ検討中とのこと。



新・3年B組の女のコたちの晴れ姿。上段左からシンディ桜井、犬塚さおり、中段左から安田舞奈、石橋美佐子、下段は谷由利佳

『卒業』の5人はもう卒業

『卒業』に登場する3年B組の問題児5人組は、ゲームの枠を超えてコミックやCDドラマなど、現在も幅広い分野で活躍している。'94年には5人組を主役に迎えたOVAも予定されており、5人組の人気はとどまるところを知らないといった感じ。しかし、HEAD ROOM代表の窪田正義氏の話では、この5人組もそろそろ本当に卒業させてやりたい、とのこと。



みんな個性的な女のコだったね



アイドルを育成する『誕生』

これは、前作のイメージにとらわれることなく『卒業II』で新たなキャラを生みだし、育てていきたいという意向でもあるのだ。

新タイトルも企画中

HEAD ROOMでは『卒業II』のほかにパソコンで2本の企画が動いている。そのうち1本のタイトルが『妖精伝説』ということ以外、情報はナシ。どちらもいままでのHEAD ROOM作品とは、ちょっと異なる傾向になるようだ。

バーディーソフト

おもなタイトル	制作形態	発売元メーカー
CAL II	開発	NECアベニュー

『CAL II』をPCエンジンにアレンジ

『CAL』シリーズなど、パソコンで人気作品を持っているバーディーソフト。パソコンゲームの開発がメインだったが、『CAL II』の移植で初めてPCエンジンソフトの開発を手掛けた。またパソコン版の『CAL III』では、別売りのMMO音源をつなげることによってキャラがクリアな音声で話すなど、新しい試みも行っている。



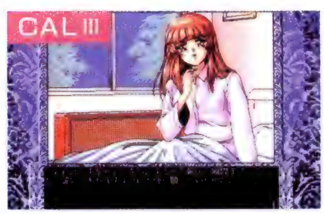
PCエンジン版『CAL II』はパソコン版にくらべソフトな内容

『CAL III』移植の可能性は?

『CAL III』はバーディーソフトの人気シリーズ完結編。現在PCエンジンへの移植の予定はないが、PCエンジンで『CAL II』をプレイしたユーザーから、移植を希望する声も多い。作品的にも、シリーズとしてのつながりは強い。

『CAL III』がPCエンジンに移植される可能性はあるのだろうか。

実は本誌では、パソコン版『CAL III』発売直前に、その移植の可能性を探っている。その中で興味深かったのは、パソコン版制作の際に、「オリジナル脚本」というものが作られているということ。これは他のハードへの移植を前提に作られたもので、移植の際にはこの脚本がベースになるとのことだった。このことから、すでに前作が存在するPCエンジンへの移植の可能性は、かなり高いと言えるだろう。バーディーソフトとしても前向きに検討しているようだ。



謎の病気になってしまった彼女を救うため、ワタルが再び冒険に出る



前作に登場したキャラも再出演。もちろんチェスもいるにゃん♡

自社での参入も検討

パソコンでビジュアル重視のゲームを開発してきたバーディーソフトとしては、PCエンジンのCD-ROMという媒体に、かなりの関心を寄せている。その大容量と、パソコンでは難しい音声の再生できる点に大きな魅力を感じているそうだ。また、機会があれば独自にPCエンジンに参入したい意向もあるとのことだった。



PCエンジン版『CAL II』開発をきっかけに、自社参入も検討

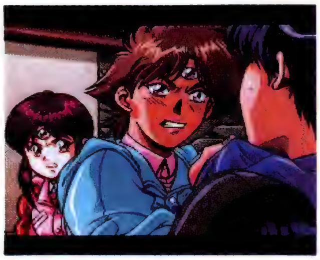
日本クリエイト

『3×3EYES　三只眼變成』をみずから移植

これまでパソコンゲームの開発を手掛けてきた日本クリエイト。今回、PCエンジンに移植希望の高かった『3×3EYES　三只眼變成』をみずから移植中。ユーザーの期待も高いビッグタイトルだけに、その完成度に注目したい。

パソコンのノウハウを生かす

今回の移植に際しては、パソコンで培ったノウハウをいかしたゲームを作りたいとのこと。特に、「見せる」演出に関しては、かなり力の入ったものになりそうだ。



PCエンジン版はパソコン版のシナリオに追加・修正を加えたものに



よく動いたパソコン版のビジュアルはPCエンジンでは全画面サイズ

おもなタイトル	制作形態	発売元メーカー
3×3EYES　三只眼變成	開発	NECホームエレクトロニクス

ヒューネックス

NECとヒューマンの共同出資会社

ヒューネックスは、'92年10月にNECとヒューマンが共同で設立した会社。ヒューネックスという社名は、この2社の名前に由来している。PCエンジン専門誌などで大きく発表されたので、名前を聞いたことのある人も多いだろう。

いままでに手掛けたタイトルは、NECホームエレクトロニクスから発売された『マジクール』。2人同時プレイも可能なアクションRPGだ。このゲームは企画から開発まで、すべてヒューネックスで行ったものなのだ。今後の予定に関しては具体的な発表はないが、現在PCエンジンソフトを1本制作中とのことだった。

ステキな作品を制作中

新作タイトルに関しては、「とてもステキな作品です」とのコメントしか頂けなかった。しかし、開発は順調に進んでいるらしく、近いうちに画面を公開できるかも…？



2人プレイが楽しい第1弾ソフト『マジクール』。次回作は何だろう？

おもなタイトル	制作形態	発売元メーカー
マジクール	企画・開発	NECホームエレクトロニクス

メディアワークス

精鋭スタッフを結集し『エメドラ』を制作

電撃PCエンジンなどゲーム関連の雑誌・書籍を発行しているメディアワークス。PCエンジンに移植希望の高かった『エメラルドドラゴン』の企画・開発を手掛けている。移植に際し豪華なスタッフ陣を超えた『エメドラ』は、パソコン版をも上回る、高い完成度が期待できそうだ。

メディアミックスに展開

メディアワークスでは1月28日の『エメドラ』発売にさきがけ、体験版ソフト＋ガイドブックや、ゲームに使用されるBGMを収録した電撃CD文庫などを発売している。ゲーム本編の発売よりひと足先に、『エメドラ』を楽しめるというわけ。



パソコン版を大幅にクオリティアップさせた『エメドラ』



電撃CD文庫は主婦の友社より3800円(税込)で発売中。ゲーム中の全BGMと、木村明弘氏のイラストを満載している

おもなタイトル	制作形態	発売元メーカー
エメラルド ドラゴン	企画・開発	NECホームエレクトロニクス

Fill in Cafe

マルチメディアがキーワード

Ｆｉｌｌ　ｉｎ Ｃａｆｅは、これまでにPCエンジンで4本のタイトルを手掛けている。ゲーム以外にも、マルチメディアをキーワードとした、マッキントッシュなどのソフトの企画・開発を行っている。さらには、ビジネスソフトの開発やカスタマイズなども行う。現在はメガドライブで格闘アクションゲームを開発中。今後の予定としては、家庭用ゲーム機に関しては現在の形を維持。パソコンや次世代機に関しては、新規参入を目標としているとのことだった。



『ルイン　神の遺産』はファンタジックなアクションＲＰＧ



対戦格闘アクションの『格闘覇王伝説アルガノス』

おもなタイトル	制作形態	発売元メーカー
チャンピオンシップ・ラリー	開発	インテック
ルイン　神の遺産	企画・開発	ビクターエンタテインメント
GALAXY刑事　GAYVAN	企画・開発	インテック
格闘覇王伝説アルガノス	開発	インテック

NECアベニュー

魅力あふれる九月姫キャラが繰り広げる一大スペクタクル！

モンスターメーカー 闇の竜騎士



CD スーパーCD-ROM²専用
'94年3月発売予定
7800円(税別)
ロールプレイング
バックアップメモリ
99%(12月15日現在)

現在シナリオの組み込みが急ピッチで進んでいる『モンスターメーカー』。1月には、シナリオ修正箇所の再アフレコを行うとのことだ。2ヵ月後には、ライアの声が聞けるはず!?

パーティを組むメインキャラたちを徹底解剖

イラストレーター、九月姫が描くキャラが人気のこのゲーム。多くのキャラが、主人公ライアのパーティに加わって冒険を繰り広げる。今回は、その中でもゲーム終盤までライアとともに戦ってくれる、メインキャラを中心に紹介。それぞれ優れた能力を持っているので、戦闘の際それを生かした戦い方を心がけるべきだろう。

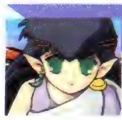


通常はライアしか表示されないが、イベント時は他のキャラが展開する



最大8人パーティで攻撃する戦闘シーン。前衛・後衛の概念があるぞ

出生の謎を持つ主人公 ライア



幼いころ魔の森の前に捨てられていたところを、フェルンドの村の長老に拾われた。緑の瞳、とがった耳を持ち、ヒューマン以外の血も流れているようだ。ある事件をきっかけに村から追放されたライアは、自分と同じ容姿の種族が住むという、アンドレシア大陸を目指して旅に出る。途中、さまざまな人々との出会いと別れを経験し、自分の本当の使命が見えてくる。



ガーラから譲り受けた魔導書には、モンスターを自在に操る魔法が…



巨大なドラゴンとの心の触れ合いも物語の見どころのひとつだ

戦闘能力 モンスターを仲間に

大魔導士ガーラの与える試練をクリアすると、ライアは2つの特殊呪文が使えるようになる。弱ったモンスターを仲間に加える“チャーム”と、仲間に加えたモンスターを戦闘に召喚する“サモン”だ。



チャームは、ある程度弱ったモンスターを仲間にしてしまう呪文

ライアのサークレットに秘められた謎

ライアが頭につけているサークレットは、拾われたときに一緒に発見された。このサークレットは18年前の戦争で圧倒的な強さを見せた、3人のドラゴンナイツに送られたものだという。さらに、「世界の終わりに勇者の血を引く乙女が大地を救う」という言い伝えがこのサークレットにあるらしい…。どうやら、このサークレットが出生の謎を解くカギとなりそうだ。



ドラゴンナイツの一人マクネイルも…
一騎当千の力を持っていたと言われている

ドラゴンナイツ

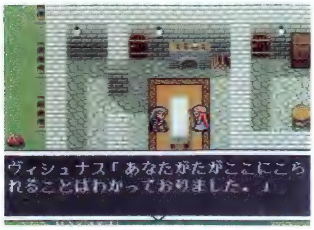


イラスト：九月姫

盲目の占い師 ヴィシュナス



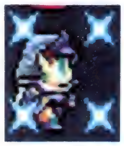
レオスリックの城下町で占いをしていたが、天の啓示を受けライアの旅の同行を申し出る。ライアが、大きな運命の渦に巻き込まれると予言。何も見えないはずのその目でライアに何を見いだしたのか？



○ライアとの出会いを予知していたヴィシュナス。何か運命的なものが

戦闘能力 回復魔法の使い手

回復系の魔法が得意。体力回復にはバイタルやバイタロールなど、状態回復にはデポイズンやアウェイクなどの魔法が役に立つ。ピンチのときにかなり役に立つだろう。



○体力回復の呪文、バイタル。光球がキャラを包むと、体力がＵＰするのだ



○解毒の呪文、デポイズン。キャラの体がまばゆい光を発して状態が正常に

おてんばエルフ ロリエーン



見た目はロリロリしているが、少なくとも100年以上は生きているエルフ。エルフ皇子エルサイスを探す旅の途中、ライアとめぐり合う。少々口が悪く、愚痴っぽい。



○ひどい言われようのロリちゃん



○やっと見つけたエルサイスだが…

戦闘能力 弓で後方から援護

魔法は使えないが、剣から弓までオールラウンドに使いこなせる。弓を使うことができるので、装備させて後方から援護射撃する形が理想的と思われる。



○弓を持った勇ましいロリちゃん。後方からサクサクと敵を攻撃するのがいいだろう

○ステータス画面はこんな感じ。剣を持ったロリちゃんもなかなかイカスね



才能を秘めた魔導士 ルフィーア



占い師ヴィシュナスの妹。魔導士の素質はあるものの、その能力はまだ開花していない。港町ハムテンで皿洗いのバイトをしているところをライアたちに見つかった。



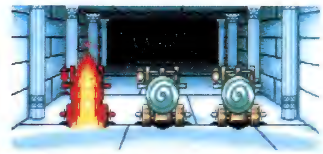
○いきなりドジなエピソードで登場



○パーティのボケ役といったところ

戦闘能力 炎系の魔法が得意

見た目はトロそうだが、炎の魔法に関しては文句なしの実力を持っている。レベルが上がってくると、敵全体にダメージを与えられる強力な魔法が使えるようになる。敵を一掃するほどの威力があるぞ。

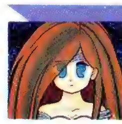


○敵の足元から火柱が上がるフレイムピラー。こんなのはまだ序の口



○もっとも強力な炎の魔法メギドフレイム。画面からも熱さが伝わる!!

とある城の王女さま ディアーネ

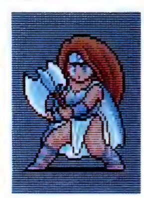


実は高名なお城の王女さまなのだが、白兵戦の名手でもあり、部下たちの人望も厚い。つねに沈着冷静で、どんな状況に置かれても決してあきらめることのない、強い精神力を持っている。

戦闘能力 アクスの腕は一流

ファイタータイプだが、すべての能力が平均的に高い。中でも、アクス系の武器を持ったときにはめっぽう強い。アクスの持っている攻撃力を120％引き出すのだ。





○ステータス画面に表示されるディアーネ。アクスを持つ姿がバッチリ決まってる。頼れるお姉さんて感じ♡

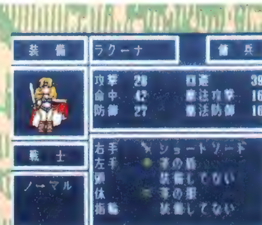
○横顔もりりしいディアーネ。その額のサークレットは、ライアのものとウリふたつ…!?

その他仲間となるキャラ

メインキャラの他にも、パーティに加わるキャラはたくさんいる。一番最初になってくれるコボルトのウルチなどは、ライアに好意的に協力してくれるゲストキャラ。ラクーナなど、お金で雇う傭兵たちもいる。また、仲間にしたモンスターは召喚するとNPC（ノンプレイヤーキャラ）として応戦してくれる。



ゲストキャラ　ウルチはなかば強引に仲間に入ってくる



傭兵　腕の立つ賞金稼ぎラクーナ。カッコイイ〜



モンスター　仲間にできるモンスターは最大８体までだ

NECアベニュー

ぷよぷよを4匹以上つなげて消せ

ぷよぷよCD

落ちものパズルと人気キャラクタを合体させた、メガドライブ版『ぷよぷよ』の移植。今回はシステムを紹介する。

CD
スーパーCD-ROM²専用
'94年2月発売予定
5600円（税別）
パズル
コンティニュー
マルチタップ対応（最大2人）
90%（12月16日現在）

ひたすらぷよぷよを消す落ちものパズル

ひたすら降り積もるだけの人畜無害の魔物「ぷよ」をひたすら消し去る。という落ちものパズルゲームだ。「ぷよ」はボタンで回転させることができ、落ちる場所を指定することもできる。



ぷよぷよ

これが「ぷよ」。いつも2匹で行動するので、通常は「ぷよぷよ」と複数形で呼ばれる

同色4匹をつなげて消す

同色の「ぷよ」を4匹以上つなげると消滅する。しかし、「ぷよ」が降るスピードは徐々に早くなり、しかも「おじゃまぷよ」が降ってくるので簡単には消せない。ちなみに、「おじゃまぷよ」は隣接する「ぷよ」の消滅とともに消滅する。



これが基本画面。左が自分

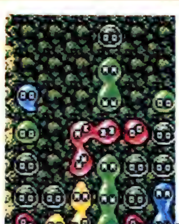


上下左右のどこかがくっついていると消えるんだけど（おじゃまぷよ）がじゃまするのよォ～。

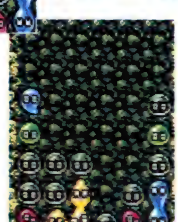
連鎖で一気に消せる

つなげた「ぷよ」が消滅すると、その上に積もっている「ぷよ」がガーッと下に落ちてくる。これを利用すると、連続して「ぷよ」を消すことができるのだ。これをこのゲームでは連鎖と呼ぶ。

連鎖を起こすと対戦相手に「おじゃまぷよ」を送り込むことができる。「おじゃまぷよ」は連鎖を連続して起こすに従って多くなっていく。この連鎖を上手に使えるかどうかがポイント。上級者になると、3連鎖4連鎖は当たり前だ。



赤い「ぷよ」が4匹そろったので消える。すると、赤い「ぷよ」の上に乗っている緑の「ぷよ」が落ちてきて……



緑の「ぷよ」が5匹つながって、消える！こういう連続技を連鎖と呼ぶ。連鎖をうまく仕組むのがコツだ

対戦相手を選んでからスタートする

『ぷよぷよCD』には「ひとりでぷよぷよ」と「ふたりでぷよぷよ」と「とことんぷよぷよ」の3つのモードがある。どのモードを選んでも、ひたすら「ぷよ」を消すことには変わりない。しかし、モードごとに、ルールや設定が微妙に違うので紹介しておこう。

VSコンピュータ

「ひとりでぷよぷよ」は、対戦相手がコンピュータだ。まず、最初に「やさしい」「ふつう」「むずい」の中から始めるレベルを選ぶ。

ルールは敵の陣地を「ぷよ」で埋めつくせば勝ち。勝てば、次のレベルの敵が挑戦してくるぞ。



最初に始めるレベルを選ぶ

VSおともだち

「ふたりでぷよぷよ」はその名の通り、おともだちと2人で遊ぶ対戦モードだ。ルールは「ひとりでぷよぷよ」と同じ。最初にハンディキャップをつけられるので、実力に差があってもOK。ハンデとしては「ぷよ」の色数が多い、最初から「おじゃまぷよ」が何列か敷きつめられている、などがある。



対戦相手との実力差を考えて、ハンディキャップを付けて戦うのだ

VS自分自身？

「とことんぷよぷよ」は自分自身との戦いだ。あらかじめ設定されたスコアになるまで終わらないというエンドレスに近いモード。

このモードは他のモードと違い、お助けキャラが2匹も登場する。「カーバンクル」と「びっぐぷよ」の2匹がそれ。

カーバンクル



突然歩きまわって「ぷよ」を同じ色にしてくれる

びっぐぷよ



突然降ってきて下にある2列分の「ぷよ」を押しつぶす

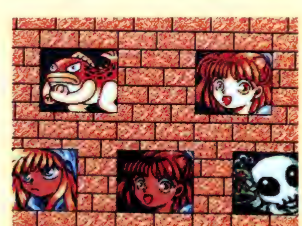
PCエンジン版はここが違う!!



PCエンジン版『ぷよぷよ』は基本的にメガドライブ版の完全移植だ。がしかし、単に移植しただけでは芸がない。そこで、各キャラをフルにしゃべらせたり、「ふたりでぷよぷよ」のときに自分のキャラを選べるといったことがプラスされた。



ＣＤの音声をフル活用。豪華声優陣がしゃべりまくり



「ふたりでぷよぷよ」で自分のキャラを選べるようになった

NECアベニュー

マスクで素顔を隠した王子の冒険

チキチキボーイズ

この度、NECアベニューが始めた「低価格CD-ROMシリーズ」。その中の1本がこの『チキチキボーイズ』だ。

CD
スーパーCD-ROM²専用
'94年2月発売予定
4800円(税別)
アクション
コンティニュー
マルチタップ対応(最大2人)
100%

剣と魔法を駆使するコミカルアクション

双子の王子たちが主人公の横スクロール型のアクション。2人同時プレイが可能で、1人の場合はどちらかを選択しプレイする。目的は、伝説の石「ドラゴンブルーアイズ」を探し出して、アルル王国の再建を目指すこと。剣と魔法を駆使して、コミカルな敵キャラに挑み、陸海空といったさまざまなラウンドを進んでいく。



◆空を飛ぶラウンドでは、羽の付いた帽子をかぶり、飛行が可能になる

敵を倒してコインを獲得

このゲームはダメージ制で、敵から攻撃を受けると体力が減る。体力の回復は、ゲーム中に出現するアイテムの他に、敵を倒したときに現れるコインによっても可能。そのラウンドをクリアすると、コインの枚数に応じて自動的に回復される。また、魔法を使うために必要なオーブもコインによって補充できる。より多くのコインを集めることが、ゲームを進める上で重要ポイントになってくる。



◆コインは敵の強さに応じて枚数が違ってくる



◆その場所を通ると現れる宝箱もあるぞ



◆画面の下にあるゲージが体力。このゲージがなくなるとミスになる



◆これはラウンド1のボス。各ラウンドにいるボスもコインを持つ



◆クリア後、獲得したコインにより体力とオーブが自動的に補充される

多彩な技で敵を撃破

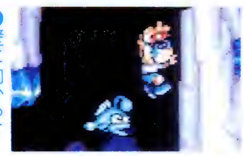
王子たちの武器は剣と魔法だけ。しかし、剣はランダムで2倍の攻撃力を持つ閃光(せんこう)を放ったり、魔法は4種類あるなど、攻撃方法は意外に多彩だ。魔法は、オーブというアイテムで使用することが可能で、オーブの色によって効果は違う。またジャンプは、十字キーで3段階に調節が可能だ。



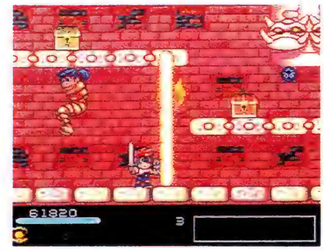
◆剣を頭の上からシュパッと振り下ろし、敵をブッタ切っていけ!



◆閃光により離れた敵も倒すことができる



◆壁に向かってジャンプすると、しがみつける



◆ファイヤーの魔法を唱えたところ。画面内の敵を火柱が一掃するのだ

魔法が使えないときは…

オーブがないと使えない魔法。しかしオーブがないときは閃光を自在に撃てるようになる。閃光は、オーブがなくなると新しく表示されるゲージを溜めることによって撃つことが可能。ゲージは、剣を振らないことで溜まり、溜めてる途中に剣を振るとその分だけ減る。



◆オーブがなくなるとゲージが出現



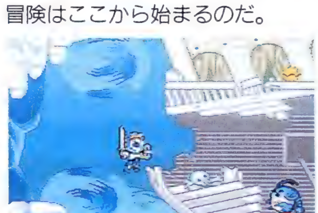
◆これを溜めると閃光が撃てるのだ

ラウンド3まで選択可能

最初の冒険の舞台は、陸海空にわかれた3つのラウンド。プレイヤーはその中から好きなラウンドを選択することができる。各ラウンドにはそれぞれ神様が住み、ラウンドクリアごとにアイテムがもらえる。それを3つ集めると異世界の扉が開き、モンスターキャッスルに向かうことができる。真の冒険はここから始まるのだ。

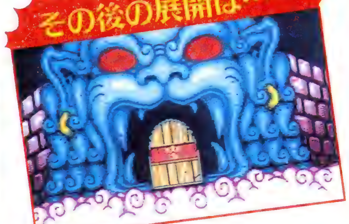
◆好きな順序でラウンド攻略が可能





◆ラウンド2は海。海の中は潮流があったりして思うように動けない。アクアラングを装備してる!?

その後の展開は…



◆獅子の口の中に現れる扉。この向こうに真の冒険が待ち受けている

Maker Land

ハドソン

トッププロを目指すゴルファーになりきってプレイしよう!!

パワーゴルフ2 ゴルファー

CD
スーパーCD-ROM²専用
'94年3月4日発売予定
6800円（税別）
スポーツ
バックアップメモリ
マルチタップ対応（最大4人）・PCエンジンマウス対応
100%

18ホールのラウンドをまわるだけでなく、アマチュアからトッププロを目指す育成シミュレーション風のモードが加えられている。登場するゴルフ場はすべて実在のゴルフ場だ。



細かな状況設定と実写取り込みが雰囲気を盛り上げる

ゲームの冒頭にはスクリーンプレイという実写取り込みの映像があり、雰囲気を盛り上げている。

実在ゴルフ場と同様のコースを再現、自然条件などの状況設定も細かい。ゲームの間にも実写取り込み画像が挿入される。



スクリーンプレイ画像



ホールの案内表示



クラブハウスの画像

マウスにも対応したアイコンでの操作

このゲームは、アイコンでの操作が行いやすいPCエンジンマウスに対応している。もちろんパッドでも操作可能だ。豊富なアイコン機能を使いこなして、好スコアを目指していこう。

風力・風向計

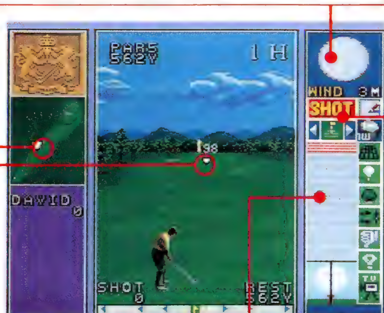
風の方向と風力を表示。これを考慮に入れて、クラブの選択やボールを打つ方向、弾道の曲げ具合などを決めよう

アイコン

カーソルを移動させて選択する。アイコンは豊富で、スコアに直接影響する、地形を確認するアイコンや、視点を変えて楽しめるものなど、いろいろある

方向カーソル

カーソルがある場所までの距離が測れるのだ。また、①ボタンを押すと、選手がカーソルのある方向に向きを変える



パワーゲージ

ボールを打つ強さと、ボールの左右上下のどこを打つかを決める３つのバーがある。まず上下に移動するバーをタイミングよく止めて、望みの強さを決定する。次に縦と横の十字のバーを止めて打点を決めてショットする

アイコン機能の一覧

アイコン	機能
SHOT	パワーゲージ上のバーを止めるアイコン。パワーが大きいほど、ボールの打点を決める十字のバーは速く動く
（矢印）	中央のマークで左上にグリーンが表示され、ピンに向かってまっすぐになる。左右の矢印で方向を微調整する
（スコアカード）	スコアカードが表示され、自分のスコアやパット数がわかる
（クラブ）	これは自分の使いたいクラブを選択し、交換ができるアイコン
（ワイヤーフレーム）	グリーンなどの傾斜が見られるワイヤーフレームが表示される
（ティー）	ティーショットを打つ際に、ティーの位置を移動することができる
（木）	コースの全景と木の位置、芝目などがわかるマップが表示される
（スタンス）	スタンスを変更してボールを打ち出す方向を変えることができる
（ギブアップ）	ギブアップして、そのホールを途中でやめることができる
（?）	一時的なセーブや、ラウンドを途中でやめることができる
（TV）	１打前のリプレイを見たり、視点を変えたりすることができる

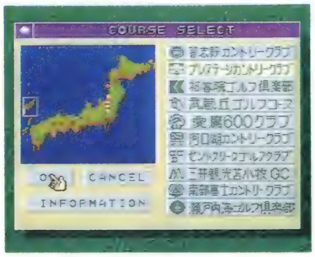


ワイヤーフレームの表示画面

ノーマルモードは10の実在コースから選択

ノーマルモードは10種類から選べる実在のコースでプレイ。各コースには細かいコース案内がある。

１人から４人でスコアを競うストロークプレイと、２人でホールごとの勝数を競うマッチプレイがあり、ショットやパットの練習場もある。ゴルファーのタイプを８種類の中から選択。またボールも飛距離や球筋が異なる３種類の中から選べるようになっている。



実在10コースの選択画面。ランダムに変化する天候も表示される。自分の好みのコースでプレイしよう



各ゴルフ場の持つ特色や、所在地などのインフォメーションがわかる



コースの構成がひと目でわかる案内図を見ることができるぞ

気軽にできるラウンドでショットのコツをつかめ

好スコアを出すためには、やはりそれなりのコツが必要。パワーゲージ上を動くバーと呼ばれる黒い線をタイミング良く止めて、打つ強さとボールのどの部分を打つかを決める。だが、１回止めたバーはキャンセルできないので、ボールを叩く位置がずれると、ミスショットになってしまうのだ。

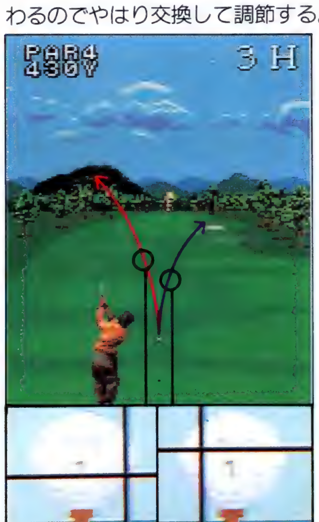
クラブはピンまでの距離に応じて自動的に選択。しかし、池などの障害があり、ボールを手前に止める場合などは、クラブ交換できる。また、ボールが落ちた場所の状態＝ライによっても飛距離が変わるのでやはり交換して調節する。



マッチプレイの様子。左下を見ると大差がついているのがわかる



クラブ選択の表示。ラフやバンカーなどでは飛距離が変わってしまう

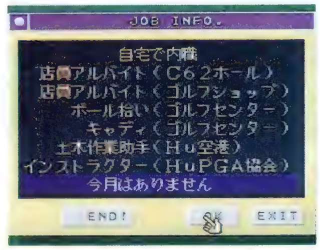


ボールの上を打てば弾道は低くなり、下を打てば高くなる。左側をうてば右に、右を打てば左に曲がる

トーナメントモードは賞金王育成が目的

このモードは、ある街の選手をアマチュアからプロの賞金王に育成する。選手は１ヵ月ごとのスケジュールの中で、アルバイトで出場料を稼ぎ、練習場で腕を上げる。

選手のパラメータはパワー、スキル、イメージの3つ。それぞれ飛距離、バーの動く速さ、弾道の安定性などに影響する。練習するとパラメータは上がり、アルバイトでは下がってしまう。また不運に遭遇して、所持金やパラメータが下がってしまうこともあり、育成はなかなか難しい。練習とアルバイトをうまく両立させて、試合に向けての調整をしよう。



アルバイトはルーレット式でランダムに決まる。仕事がない場合もある



街にはゴルフショップもある。ここでは壊れたクラブの修理もできる



思わぬ不運に見舞われることもあるのだ。うーん、なんてこったい



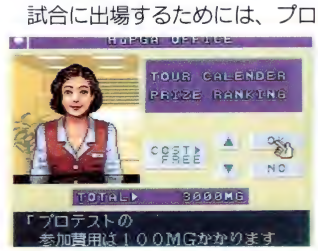
パットの練習にはげむ。ショットやコースに出ての練習もできる

出場料を貯めたら試合にエントリーだ

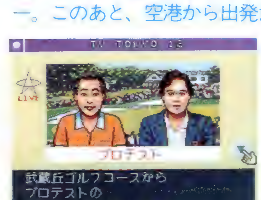
お金が貯まったら、試合にエントリーだ。アマチュアの時は、まずプロテストに合格するのが目標。アマでは出場できる試合が少ないので、早くプロの選手になろう。

試合に出場するためには、プロゴルフ協会で、スケジュールを確認して出場料を払えばOK。ただし、出場料のほかにも開催地への飛行機代が必要になるので、その分もしっかり稼いでおこう。

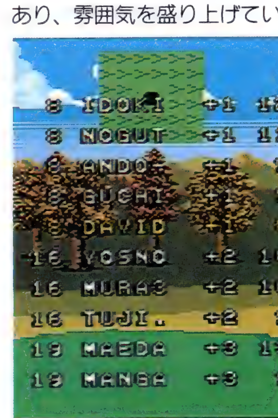
試合では１ホールごとに順位が表示される。また、テレビ中継があり、雰囲気を盛り上げている。



プロゴルフ協会に行ってエントリー。このあと、空港から出発だ



プロテストもテレビ中継してくれる



順位表の表示。まずまずといったところだ

ハドソン

間寛平が吉本の芸人さん相手に飛んだり跳ねたりの大冒険

爆笑吉本新喜劇 今日はこれぐらいにしといたる！



CD
スーパーCD-ROM²専用
'94年1月3日発売予定
6800円(税別)
アクション
コンティニュー
100%

お笑いの殿堂、吉本新喜劇のメンバー22人が登場するアクションゲーム。コミカルなキャラクタとステージの奇抜な仕掛けが笑いを誘う。難易度が低いので初心者でも楽しめるぞ。

吉本の芸人たちが続々登場するアクションゲーム

間寛平が主人公の横スクロールアクションゲーム。キャラクタのしぐさやミニゲームのいたるところで吉本ギャグを楽しむことができる。そして、ギャグが楽しめるようにとの配慮からか、難易度はかなり控えめとなっているぞ。



コミカルなアクション

キャラクタの基本操作はジャンプのみ！

キャラクタの操作は基本的にジャンプのみ。敵は上から踏みつけることで動きを止めることができる。ただし、倒すことはできない。唯一、ステージに落ちているステッキ、扇子などのアイテムを取るとアイテムに合わせて変身。それに合わせた、吉本新喜劇おなじみのギャグが終わるまで、一定時間無敵になり敵を倒せるぞ。





通常はジャンプだけで進んでいく。アイテムを取ったときにだけ、一定時間無敵になり、敵を倒すことができるのだ

ミニゲームとアイテムで体力回復

あちこちにちりばめられたお笑いを楽しむために、難易度をおさえたライフ制を採用している。ライフの回復手段は2つ。まずはステージ中にあるアイテムの食料を取ること。2つ目はミニゲームをクリアすることで体力を回復してもらえるのだ。



意外な所にアイテムが

押し寄せる敵をかわしボスと対決する

吉本新喜劇のコントの舞台のようなステージを進んでいくと、つぎつぎと吉本の芸人さんが敵として襲ってくるのだ。その攻撃をかわしながら進むと、ミニゲームで体力が回復できるような場所があるのでうまく利用しよう。敵をかわし、ステージ最後までたどり着けば、音声つきのセリフとともにステージボスが登場。ボスともミニゲーム形式で対決することになる。ミニゲームはボスごとに異なったものが用意されている。ルールに従って相手を倒せばクリアとなり、次のステージへ進むのだ。



仕掛けがいっぱいだ



ステージのところどころにあるミニゲーム。うまくクリアすれば体力回復や残機のストックが増える



おちゃらけたセリフとともにボスが現れる。声は本人が担当している



ボスとの対決はミニゲーム形式。各ステージでは吉本新喜劇らしい、おちゃらけたゲームが待っている



おひねりが飛ぶクリア画面。吉本新喜劇の舞台という設定なのだ

大阪から南極まで、変化に富んだ6ステージが舞台

冒険の舞台は全6ステージ。各ステージにはいろいろと仕掛けがあり、変化に富んだ構成となっている。いきなりジェットコースターに乗せられたり、ロケットで宇宙に打ち上げられたりと吉本らしい過激なノリなのだ。

ステージ1、2は操作に慣れるための練習ステージといった感じ。それ以降のステージから少しずつ難しくなっていくが、それでもギャグを楽しむ余裕のある難易度だ。



ステージ1は大阪の町



ステージ2は時代劇

ステージ3 西部のまちはパチパチパンチ

西部劇の世界が舞台になっているステージ。サボテンの生える砂漠を進んでいくと、バッファローが大群で突進してきたりする、特に仕掛けの多いステージ。島木譲二が無法者のボスとして登場、勝負を挑んでくる。

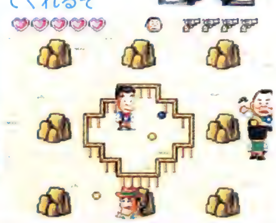
ボス 島木　譲二



ならず者のボスとして子分を引き連れて現れる。あの“パチパチパンチ”も期待通りにやってくれるぞ



今度は西部劇が舞台



5発当てれば勝ち

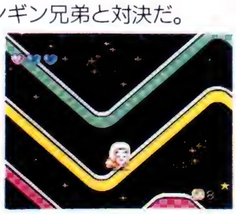
ステージ4 だまれペンギン兄弟

なぜかいきなり舞台は南極へと進む。このステージには緑、黄、赤の3色に塗り分けられた滑り台が空中に浮かんでいる。この滑り台の上を敵をかわしながら進んでいく。今田耕二、島田珠代ふんするペンギン兄弟と対決だ。

ボス 今田耕二・島田珠代



南極を侵入者から守っているペンギン兄弟。掛け合いがおもしろいのだ



滑り台を滑って進む。落ちるとツライ



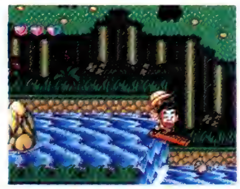
ミニゲームでは、かき氷を作るハメに



雪玉を投げ合うボスとの対決。島田珠代が前に出てくる。これがジャマで今田耕二になかなか当たらない

ステージ5 あーかみさまジャングルだ

ミニゲームがないので体力が回復できないステージ。川をくだるイカダに乗った状態でスタート。ピラニアやクモが襲ってくるのだ。しばらくすると、いきなり陸に投げ出されて進むことになる。ボスは酋長の妻役の桑原和男だ。



ジャングルの中の激流をイカダで下る



酋長の手下、チャンバラトリオが登場

ボス 桑原　和男



いきなり現れて、自分の持ち芸「かみさま〜」を始める。酋長との掛け合いも吉本新喜劇らしくて笑える



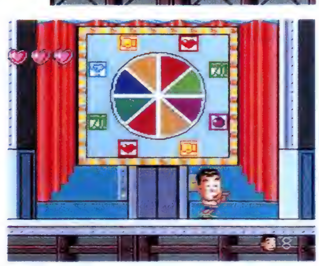
ボスとの対決はロボットに乗ってなぐりあうミニゲーム。先に5回ダメージを与えれば勝ち

ステージ6 大爆笑！通天閣は日本一!!

最終ステージはステージ1と同じ大阪の町が舞台。しばらく進むと最後のボス、池乃めだかが登場。新喜劇でおなじみのギャグを披露する。めだかを追って舞台は、大阪のシンボルとして有名な通天閣の中に移る。通天閣の内部は狭い足場をジャンプで登っていき、展望台に着くと、めだかが待っている。ボスとの対戦は2回あり、それに勝てば見事、クリアとなる。



通天閣の中を進む



ミニゲームはルーレット形式

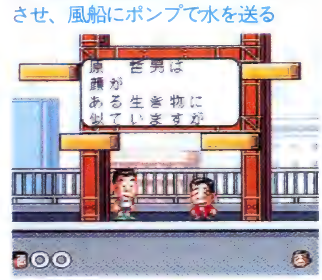
ボス 池乃めだか



最初から最後までボケっぱなしの最終ボス。おなじみの芸“カニばさみ”も見ることができるのだ



1回目の対決はキーを素早く上下させ、風船にポンプで水を送る



最後の決戦。正解だと思う番号の足場まで登るクイズゲーム

ハドソン

大ボケぶりにさらに磨きをかけて、あのユナが帰ってくる！

銀河お嬢様伝説ユナ2

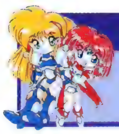


CD

スーパーCD-ROM²・アーケードカード両対応
発売日未定
価格未定
アドベンチャー
バックアップメモリ

10%（12月14日現在）

超おバカな性格と行動で、美少女ファンのココロをワシヅカミにしたユナの続編が発表！前作を大幅に上回るスケールで制作される今度のユナは、キミの期待を裏切らないゾ!?



の〜てんき娘が銀河を駆ける！ こんどはコンビで大活躍!!

の一てんき大ボケ娘ユナが実は銀河の救世主、というハチャメチャな設定のデジタルコミックだった前作。今度の『〜ユナ2』ももちろんデジコミで、しかもユナに負けない大ボケぶりの新キャラとコンビを組んで活躍するぞ／ なんだかスゴイことになりそうだ。

新キャラも続々登場する!?

まだまだ詳しい内容はわからない『〜ユナ2』だが、とにかくザクザク新キャラが登場するらしい。原作・キャラデザインはもちろん明貴美加氏。また超大物助っ人の参加もある予定。どんなブッ飛んだキャラがでてくるか楽しみだネ。



神楽坂優奈（かぐらざかゆな）

ご存じ大ボケな主人公のユナです。これでも一応アイドルで、なぜか人気絶頂です。前作は銀河を守る「光」の救世主として「闇」の勢力と戦い、見事勝ちました。オイシイところは持っていきます。

■プロフィール
●生年月日：2283年4月17日　●年齢：16歳
●血液型：B　●星座：牡羊座
●身長：158cm
●スリーサイズ：B78　W56　H82
●性格：一言でいうと「おきらくごくらく」
●趣味：TVを観る　長電話　ぬいぐるみ集め
●将来の夢：おヨメさん
※内容は本人？に聞いたものです



ユーリィ・キューブ（Yuly Cube）

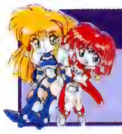
このコがユナの相棒としてコンビを組むユーリィです。どうやらユナの分身たちと何か関係があるらしいのですが今は秘密。ユナに負けないおバカぶりですが、いい娘ですよ。

■プロフィール
●生年月日：わかりません
（この姿になったのは2299年9月15日）
●身長：157cm
●スリーサイズ：B82　W58　H85
●性格：すなお（人が良すぎるくらい）
●趣味：ナイショ
●将来の夢：わかんない
※内容は本人？に聞いたものです



◆ある意味では史上最強のコンビと言えそうなこの2人。果たしてどんな活躍をみせてくれるのか。期待もあるけど、なんだかコワイような気もする…





こんどはどんなゲームになるの？
前作からの変更点をチェック！

それでは現在わかっている情報の範囲内で、前作から変更される部分をチェックしてみよう。デジタルコミックというジャンル自体に変わりはないが、その他の部分については大幅な変更が加えられるとのことだ。なにしろ今回は制作スタッフにアニメ・ゲーム界の超一流どころを迎え、前作をはるかに上回る規模で制作される予定なのだ。ウワサによればメディアミックスでの展開もあるかも…。

その1　舞台は前作の3ヵ月後

『～ユナ2』の舞台となるのは前作のたった3ヵ月後。2299年の8月から9月位の時期で、ユナの通う「白丘台女子高校」では、夏休みが終わった後で、文化祭を間近に控えている。どうやらこの文化祭で何かが起こるらしいのだが…。

もちろんそのあと物語は宇宙へと展開していくハズ。前作で別れた分身たちとの再会もあるかな？



前作より。ユナの通うお嬢様学校「白丘台女子高校」。文化祭で何が!?

その2　暗黒お嬢様13人衆も再登場!?

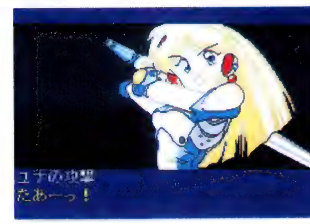
前作でユナの敵となった「暗黒お嬢様13人衆」。『～ユナ2』でも再登場する予定だ。が、全員出てくるとも限らない。またユナとの関係も、敵になったり味方になったりとさまざまになるらしい。再登場する確率が高いのは13人衆を率いたリア。他に現段階ではユナの一周期前の救世主だったリューディアの登場が確認されている。


前作でユナのライバルとなったリア。『～2』でも再登場する予定だ

その3　戦闘はカードバトル!?

前作ではコマンド入力タイプだった戦闘が『～ユナ2』ではなんとカードバトルになるとのこと。ただし詳しい内容はわからない。

またゲームの冒頭に宇宙での艦隊戦のシーンがあるらしい。この艦隊戦がイベントとして加えられるかもしれないとのことだ。



前作ではコマンド入力式だった

INNER EYES!

ハドソン新作ラインナップ最新情報

現在14本のタイトルを抱えているハドソン。本誌ではほぼ毎号メーカーランドのコーナーでハドソンの新作情報をお伝えしているが、しばらく情報のないタイトルも中にはある。そこで今回記事のないタイトルの開発状況をハドソンに取材してまとめてみた。

今月記事のない11作品の現状

ラインナップにあがっているタイトル数の多いハドソンだが、中には発表以後ほとんど情報がでていないタイトルもある。今回の取材でノーコメントだった『天外魔境III(仮称)』と『空想科学世界ガリバー(仮称)』は現在企画の段階で、実際の制作過程には入っていないと思われる。その他のタイトルについては、開発状況には差があるものの、ほぼ順調に開発が進んでいるようだ。近日中にも情報が公開できそうなものも多く、中でも『ロードス島戦記2』と『ワールドヒーローズ2』は、初公開の画面写真が近く見られそうだ。

ブラッドギア


ロボットもののアクションＲＰＧ。タイトル発表以来、新情報がない

超英雄伝説ダイナスティックヒーロー



かわいい虫たちが活躍するアクションＲＰＧ。近く情報公開される？

ネオ・ネクタリス


１月号でタイトル発表されたが、かなり開発が進んでいるようだ

ゲームタイトル	開発状況	メーカーからのコメント
天外魔境III(仮称)	？％	現段階ではノーコメント。当分は新しい情報も公開されない
超英雄伝説ダイナスティックヒーロー	90％	ほぼ完成。細部の調整をしているところ。新情報もそのうち…
ロードス島戦記2	60％	現在グラフィックの組み込み作業が進んでいる。画面写真初公開も近い
ブラッドギア	90％	完成しつつある。細部の調整をしているところ。新情報もそのうち…
餓狼伝説2	95％	ほぼ完成している。現在デバッグの作業中。発売を待て
龍虎の拳	100％	すでに完成している。あとは発売日を待つばかり
ワールドヒーローズ2	40％	開発は順調に進んでいる。画面写真初公開も近い
空想科学世界ガリバー(仮称)	？％	現段階ではノーコメント。当分は新しい情報も公開されない
ハイパーウォーズ	80％	バトルプログラム作成、及びシミュレーション部分の調整中
餓狼伝説SPECIAL	30％	データをＰＣエンジン用に修正する作業が進んでいる
ネオ・ネクタリス	60％	ステージ構成、及びマップの調整作業が進んでいる

日本ファルコム

アリオスが運命に振り回され、数々の事件を解決していく!

風の伝説ザナドゥ

CD
スーパーCD-ROM²専用
'94年2月18日発売予定
7800円(税別)
アクションRPG
バックアップメモリ
100%

家庭用ゲーム機では、あまり見受けないアイデアが満載されている『風の伝説ザナドゥ』。ドラゴンスレイヤーシリーズ第8弾の名にふさわしい出来だ。今回は一挙に中盤まで紹介。



邪竜ダルダンディスと少年アリオスの戦いを描いたアクションRPG

弱冠16歳でイシュタリア王軍の百騎長に任命された、アリオス・アレクトルが主人公。この少年と、いにしえの邪竜ダルダンディスの対決が描かれたアクションRPGだ。ストーリーは、アリオスが率いるモンスター討伐部隊がモンスターの敵将カコースのワナにはまり、敗走するシーンから始まる。



主人公のアリオス・アレクトル

2タイプのアクションで構成されるバトル

このゲームのバトルは、トップビューとサイドビューの2つのタイプがある。町から町への移動のときなど、通常はキャラクタを体当たりさせるトップビューバトルだ。しかし、ボスが巣くっているダンジョンの深部ではサイドビューバトルに切り替わるという演出が施されている。2タイプともに仲間がNPCとして助けてくれる。



町とフィールドはサクで区切られただけ。すぐ外に、敵がいるのだ

トップビュータイプ



体当たりするのみ。戦うたびに強くなっていく熟練度システムなのだ

サイドビュータイプ



敵を倒したときに出る鈴を取ると、NPCが助けにきてくれる

邪竜を倒して王都を奪還することが目的

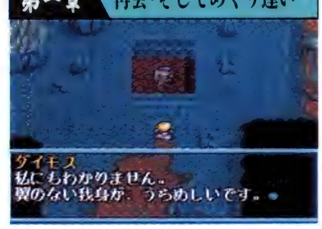
このゲームは最初に述べたとおり、邪竜ダルダンディスを倒すことが目的だ。邪竜は1000年前に勇者アイネアスによって倒された、伝説の竜だ。その邪竜を倒す武器ドラゴンスレイヤーを求めてアリオスは旅にでる。ここでは、ストーリー中盤の第五章に至るまでの各章の目的を簡単に紹介しよう。

序章　逃亡・さいはての島



島を脱出することが目的の章だ

第一章　再会・そしてめぐり逢い



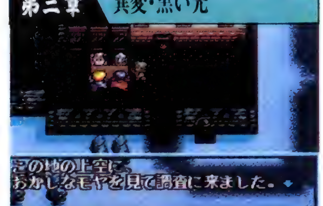
部下ダイモスを助け出すことが目的。この章でリュコスも仲間になる

第二章　勝利・しかしその時…



宿敵カコースを倒すことが目的。しかし直後、邪竜が復活してしまう

第三章　異変・黒い光



とりあえず、空に浮かんだ妙なモヤの影響を調査することが目的の章

第四章　伝説・湖の邪神



王都に戻る途中のアイマ地区のねむり病を根絶することが目的だ

ストーリー中盤の第五章・幻惑の洞くつを徹底的に紹介!!

第四章の冒頭で、仲間のリュコスが一足先に邪竜に占拠されたイシュタリア王都に偵察に行った。彼は行く先々に手紙を置いておく、と言い残してその場を去った。
第五章は、そのリュコスの手紙を受け取るところから始まる。



リュコスは王都に偵察に行っている。この章では活躍しないのだ

洞くつの謎を解き王都への道を開くことが目的

リュコスの手紙は、王都の状況がヒドイものであることを想像させる内容であった。急いでアリオスは王都に通じる幻惑の洞くつに入る。しかし、固く閉じられた扉が行く手を阻んでいる。その扉の仕掛けに関するヒントをリュコスが手紙で残してくれているが…。



リュコスが王都から戻るのに手間取るほど、王都はヒドイ状況なのだ



リュコスが残した扉の仕掛けのヒントの3つの柱は見つからない

断絶された村

リュコスのヒントがさっぱりわからないアリオスは、仲間と手分けして手掛かりを探す。ついに、扉の仕掛けを知っている人物の村を突き止めるが、山に囲まれた盆地の村で行き来ができなくなっている。邪竜の復活の影響で魔法が使えなくなったためだそうだ。



邪竜復活で断絶されてしまい、食料不足で人々は寝たきり状態なのだ

奇襲を受けた港町

扉の仕掛けをやっと聞けると思いきや、港町にモンスターが襲ってくる。町に残っているシスターの話では、人々はてんでバラバラの方向に逃げてしまったとか。アリオスたちは町の人々を保護するため、あちこち駆け回るのだ。



町がモンスターの奇襲を受けた！



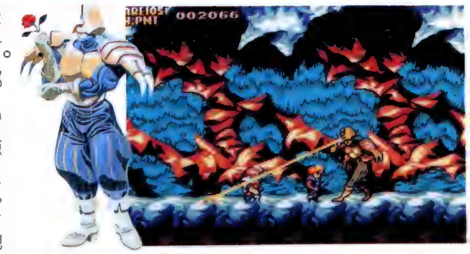
町は教会のシスターだけに。バラバラに逃げた人々を保護しなくては



フィールドの山陰や、洞くつの中に人々は逃げ込んでいるのだ

ギャランローゼを倒して聖地へ向かう

諸悪の根源、ギャランローゼを倒し、この地域の平和を取り戻す。ちょうどその時、リュコスが王都から戻ってくる。彼の話では、いますぐ王都に攻め込んでも敵が強すぎてお話にならないとか。そこでアリオスは、仲間のヌースとピュラーの意見に従い、まずは聖地パルティアに向かうことにする。



ギャランローゼを倒すのだ！



リュコスの話では、王都の状況は想像していた以上にヒドイ…



ピュラーは賢者エナスの命令で、アリオスをパルティアに導く



ヌースは、賢者エナスの命でアリオスをパルティアの先、ギムノスに導く

第六章で、ついに全キャラに会える!!

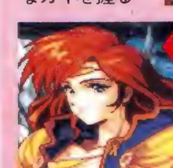
第六章では、ついに残りのメインキャラのソフィアとメディアに出会うことに…。全メインキャラがそろった第六章以降は、ドラゴンスレイヤーを巡ってストーリーは佳境に！

ソフィア



ヒロインのソフィア。彼女はストーリー上重要なカギを握る

メディア



ソフィアの従者。武術、魔術ともに長けていることで有名な女性



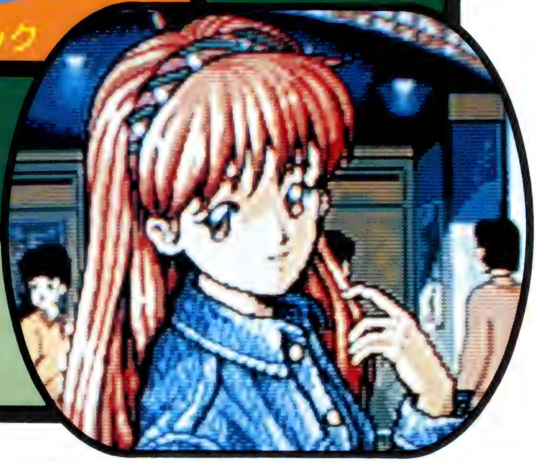
コナミ

自己鍛練ときめ細やかな気配りで、好みの女のコにアタック

ときめきメモリアル

CD スーパーCD-ROM²専用
発売日未定
価格未定
シミュレーション
バックアップメモリ
PCエンジンマウス対応
30%（12月15日現在）

高校時代の3年間を体験する恋愛シミュレーション『ときめきメモリアル』は、コナミ初のPCエンジンオリジナル作品。今回は、そのシステム面が明らかになったので紹介するぞ。

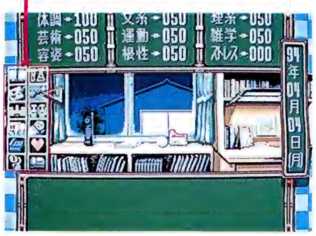


私立きらめき高校でさわやか恋愛をシミュレート

プレイヤーは私立きらめき高校の新入生の男のコ。卒業までの3年間をいかに有意義に過ごすか、というシミュレーションだ。

プレイヤーの目的は幼なじみの藤崎詩織と相思相愛の仲になること。しかし、ほかの女のコとせっせとデートして、そのコのハートを射止めることもできる、といった妙にリアルな面もあるのだ。

アイコンで行動を決定



これが基本画面。画面左端のアイコンを選択してゲームを進める



ヒロイン **藤崎詩織**

プレイヤーキャラの幼なじみ。容姿端麗で学園中の憧れの的なのだ



親友 **早乙女好雄**

4月4日生まれ。とにかく軽いナンパなヤツ。女のコの情報に詳しい



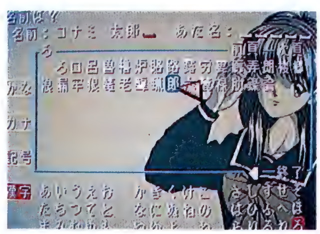
ライバル **伊集院レイ**

8月23日生まれ。理事長の孫という超金持ちボンボン。うぬぼれ屋

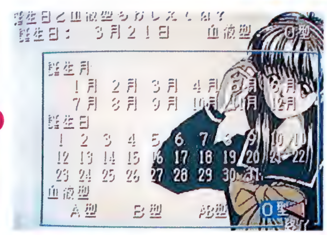
細かな設定を入力してからスタート

まず、最初にプレイヤーキャラの名前などの設定を入力する。そして、次に藤崎詩織の生年月日などの設定を入力する。その後ゲームがスタートするのだ。これらの細かな設定によってパラメータ初期値や、相性などが決定される。





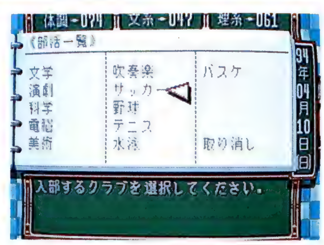
プレイヤーキャラの名前を決める。漢字での入力ができるのはウレシイ



生年月日や血液型を決める。注意しないとヘンなキャラができるかも

入部するクラブを選択

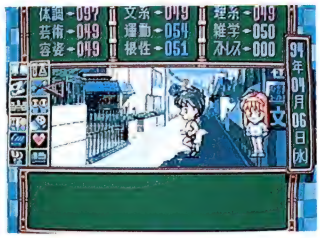
高校生活で欠かせないのが、クラブ活動。プレイヤーはクラブに入部することができる。クラブ活動をすると、パラメータに若干影響を及ぼす。例えば、運動系のクラブで熱心に活動していると「運動」のパラメータが上がるといった具合だ。ただし、入部しただけであまり活動しない幽霊部員をやっていると、ほとんど意味がない。



クラブはいつでも入退自由。しかし、一度退部するとその1年間は、同じクラブに入部できない

平日はせっせと自己鍛練に励む

このゲームは1週間分のスケジュールをまとめて入力し、平日活動コマンドで一気に1週間分のコマンドを実行する。ただし、その間に休日がある場合は、その日1日何をやるかのコマンド待ちになる。平日は勉強や運動、部活、おしゃれの勉強、もしくは遊ぶなど、自分を鍛えるために努力するコマンドしか選択できないぞ。



○運動のコマンドを実行しているところ。ミニキャラがセコセコ動く

1日の終わりには…

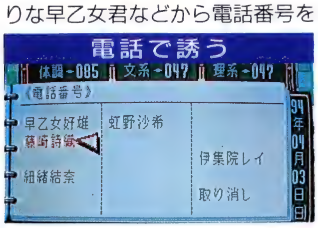
基本的に1週間分のコマンドが一気に実行される。しかし、1日の終わりにイベントが発生することもある。そういったときは、自分をアピールするチャンス。しっかりと、誠意を尽くして対応しよう。会話内容から自分が周囲の人に、どのように評価されているのか知ることもできるゾ。

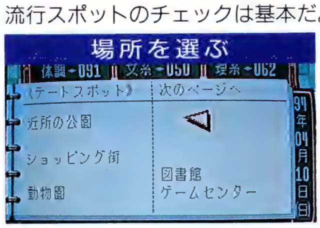


○詩織ちゃんが寄り道しようと誘ってきた。好感を持っているのかな？

休日はデートで女のコとの仲を深める

休日には女のコとデートして青春できる。目的の女のコを誘うには電話コマンドだ。しかし、当然電話番号が必要。あらかじめ物知りな早乙女君などから電話番号を仕入れておこう。また、肝心なのがデートスポット。そのコの好みに合わせた場所じゃないと断られることも…。情報誌コマンドでの流行スポットのチェックは基本だ。





○電話をかけて、あのコをデートに誘おう！　電話番号をチェック！

○デートスポットは、ムムムどこにしよう。ゲームセンター好きかなぁ

彼女以外とのデートも大切

詩織ちゃんばかりとデートしていればすべてうまくいくワケではない。なんと、ほかの女のコにあまりかまってあげないと、「女のコに冷たい」というウワサが流れてしまい、詩織ちゃんに悪い印象を与えてしまうこともあるのだ。





○春の公園は気持ちがイイね。桜並木の中、風にそよがれて紐緒結奈と

○冬はやっぱりスケートが好き、とは片桐彩子。好みのタイプだな

学校行事イベントは定期的に起こる

学校行事である修学旅行、体育祭、文化祭などのイベントももちろんある。なかでも文化祭は、文化系のクラブに入部していると出展者側のイベントとなり、入部していないとお客側のイベントになるといった具合に変化する。しかし楽しいイベントばかりではない。学生の本分である学力を試す期末テストもあるのだ…。

文化祭



○吹奏楽部に入っているときは、文化祭で演奏会に出ることに。詩織ちゃんはクラシック音楽好きかなぁ…

体育祭





○体育祭では4つの競技から1つを選ぶ。騎馬戦、ハードルリレー、綱引き、二人三脚がありそれぞれミニゲームになっている。これは騎馬戦を選んだ場合

INNER EYES!

幻のゲームがいま…!?

去る12月18日、秋葉原のLaoxで開催された「コナミPCエンジン祭り」の幻ゲーム大会で、興味深いゲームが登場した。その名は『バトルジャングラー』。実はこのゲーム、コナミが'82年に発表した業務用のアクション『ジャングラー』のリメイク版。現在商品化の予定はないが、扱いを検討中とか…。要望が高まればPCエンジンオリジナルソフトとして発売されるかな!?

○これがタイトル画面なのだ



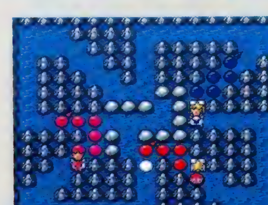




○Huカードだけど、こんなビジュアルデモまで入ってるんだ

○パズル要素の強いアクション。スタート時にクリア条件を表示





○自分の体が敵より長いときは、体当たりでやっつけるのだ

○弾を撃つこともできる。最大5人の多人数プレイもアツイ！

Maker Land

NECホームエレクトロニクス

女神さまの世界を守れ！

女神天国（めがみパラダイス）

コミカルなストーリーと着せ替えを前面に押し出した、ちょっと変な美少女RPG。美少女しか登場しないのだ。

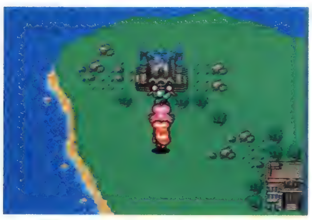
CD スーパーCD-ROM²専用

発売日未定
価格未定
ロールプレイング
バックアップメモリ
40%（12月15日現在）

おバカなストーリー展開が楽しめるRPG

女神候補生のリンリンが女神さまとともに繰り広げるファンタジーRPG。はちゃめちゃで、おバカなストーリー展開がウリだ。

ゲームの目的は、悪い闇の女神ヤミメガとその取り巻き、ヤミメガシスターズによる世界支配の陰謀を阻止することなのだが…。





リンリン

主人公である。彼女のウルトラボケぶりが、世界が闇に包まれる危機を招いてしまう

トップビューのノーマルな感じのRPGなのだ

4つのメガQを探し出す

ヤミメガは4つのメガQなるもので、封印されていた。しかし、リンリンは、メガQをサッカーやテニスのボール替わりに使ったうえ、なんと！　すべて紛失。まずは、メガQを探し出すことが先決だ。



メガQが安置されている神殿

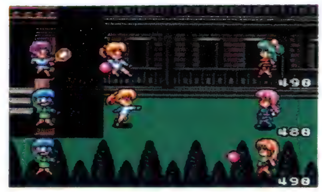


神殿の中。台座の上にメガQが安置されている。しかし、開発途中のものなのでなぜか6つもある（笑）

魔法と衣装の特殊攻撃を駆使して戦う

このゲームの戦闘は、サイドビュータイプ。ミニキャラがちょこまかとよくアニメーションする。

攻撃方法は魔法と、衣装の特殊攻撃のみ。武器というものが存在しない世界なのだ。敵の攻撃はボール投げ攻撃や、ハサミでちょきちょき攻撃などと多彩だ。



戦闘画面。新体操部の敵が、ピンクのボールで攻撃しているところ

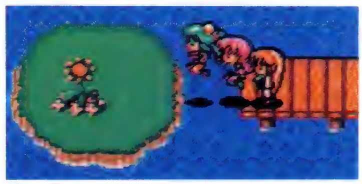
魔法は見つけるもの

魔法は基本的に、ひまわりを見つけて入手する。ひまわりの中に隠れているプチメガの力によって、魔法が使えるようになるのだ。



プチメガ

プチメガは60匹（？）もいる。つまり、60個魔法があるということだ





プチメガが隠れているひまわり。いたるところに咲いてる

このように、ジャンプしないと行けない場所もあるのだ

衣装はお店で購入する

衣装の組み合わせによって、魔法に似た特殊攻撃を得ることができるという、コスプレシステムが採用されている。そのため、町や村のテーラー（洋服屋さん）で衣装を購入し、より強い攻撃を得ていかなくてはならない。衣装の組み合わせは色違いも含めて、なんと1万通り近くもあるそうだ。



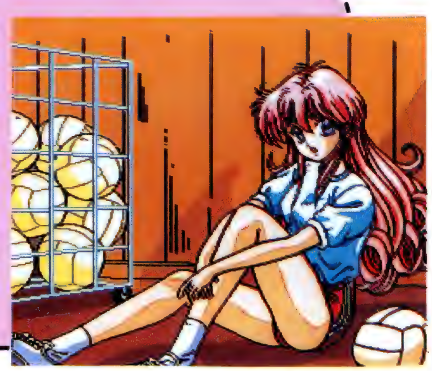
テーラーで衣装を買って着替える



着せ替えは、この画面で指定する

ズバピタグラフィック

衣装の組み合わせの中には、キャラクタのイメージにピッタリ合う衣装が何着か用意されている。その衣装を着せたとたん、通常のミニキャラの着せ替え画面から全画面サイズのビジュアルになる。名付けてズバピタグラフィックだそうな。



ズバピタグラフィックはこんな感じの全画面表示だ

読者の読者による読者のための大放言パラダイス！

READER'S LAND
February

まどかです♡　今月は表紙の愛ちゃんと同様、成人式の着物姿で登場だよ(誰、七五三なんて言う人は!?)。まどかの母親はコトあるごとに着物を着せたがるの。窮屈よね、食べられないし、踊れない(!?)。でもまあ、これでスゴロクなど対戦ゲームをやるのも風情があるというもの(本当かあ!?)。何はともあれ、今年もよろしくお願いします♡　（まどか）



みんなが評論家！ 極私的ゲーム評

読者評価点の　カコミは、'93年11月29日までに発売されたPCエンジンのゲームソフト515本中（LD-ROMソフトは除く）の順位を示します。

SWORD MASTER

ライトスタッフ
'93年11月19日発売　8300円(税別)
スーパーCD-ROM²専用

読者評価

総合		20.099(347)
キャラクタ	音楽	買い得
3.775(229)	3.489(246)	3.224(318)
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.061(451)	3.244(399)	3.306(328)

潔い！

ユーザーにコビを売る作品が多いなか、リアルな絵柄や主人公がオッサン、キャラが死ぬと生き返らないというシビアな設定は潔い。ビジュアルも豊富で、シリアスなストーリーも良い。ただ、ゲーム設定や難易度がハードということと、不親切というのは明らかに違う。この作品の場合、キャラが死んだらリセットしてしまう可能性が十分考えられるため、データロードの機能と戦闘シーンの最初からやり直す機能がほしかった。リセットするたび初期画面からというのは、あまりにも不親切。その点を除けば、軟弱な作品に飽きているゲーマーには超オススメだ。

（神奈川県／美少女なんて！クン）

絵が少々グロいので、敬遠する人も多いけど、ビジュアルは豊富でストーリーも奥が深いとか。硬派にはオススメね。

今までで最高！

最高!!　今までやってきたシミュレーションゲームの中でいちばん良い!!　硬派なストーリー、リアルなキャラクタとバトル。ゲーム自体にボリュームもある。今のPCエンジンにはとても珍しい。エンディングには感動、マジで泣いた!!　あえて悪い点を言えば、敵の思考時間が長いことと、攻撃の命中率の悪さ。それ以外は全部スゴイぞ（ちょっと大袈裟？)。この点を改良し、ぜひ続編を出してほしい。みんなも絶対にやろう!!

（大阪府／鳥頭クン）

「一見地味なこのゲーム、実はアドベンチャー並みの豊富なビジュアルシーンと徹底的にシリアスなストーリーで、シミュレーションに抵抗のない人は十分に楽しめる佳作」と記事担当者。

クイズ DE 学園祭

ナグザット
'93年11月26日発売　8800円(税別)
スーパーCD-ROM²専用

読者評価

総合		21.232(235)
キャラクタ	音楽	買い得
4.300(81)	3.366(313)	3.400(225)
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.250(369)	3.633(225)	3.283(345)

女のコがいっぱい♡

かわいい女のコがワンサカ登場して良い。暇つぶしにはちょうどいいね。友だちと何人かでやれば、すぐクリアできるし、盛り上がる。欲を言えば、勝ったときのグラフィックを変えてほしかった。ごほうびナシとは（脱げとは言わないが）少しガッカリ。（北海道／えばちゃんクン）

まどかもクリアしたのだ♡　女のコの数は多いし、何度もコンティニューできる点も良かったね。でも、グラフィックが同じなのはまどかもちょっと不満。

中途半端

学園祭にする必要がどこにあったの？　クイズに勝っても女のコがヒントを言うワケでなし、「学園長の孫を探す」という目的があまりにも取ってつけ。肝心のクイズは同じ問題ばかりで、クイズ主体という見方をするなら、テンポも悪いし、中途半端なんだよね。学園を歩き回るなら、その場所にちなんだクイズにするとか、もう少し工夫がほしかった。ちょっと手抜きしすぎなのでは？　続編を出すなら、もう少しがんばってほしい。　（群馬県／まこーれクン）

問題数が少なくて、確かにクリアは楽チンだったね。学園祭にする必然性があまりないような感じがして、もっと工夫がほしいというのはまどかも同感。



とってもポケキャラなん

●①ある日、俺の隣でPCエンジンファンを読んでいて、突然「なあ、リーダーズランドっていうけどさ、一体何のリーダー（指導者）なんだろうな!?」と真剣な顔で尋ねてきたS吉。オイオイ、それマジで言ってんのか？　②お好み焼き屋に昼食を食べに行き、こともあろうに代金を払い忘れてしまった俺(わざとじゃないよ！)。２時間半後にそれに気づき、代金を払いにその店に戻ったら、お店のおばちゃんに「正直な子だ」とホメられてしまった。うーむ…。（兵庫県／宅浪士島覇羅亜乱クン）

今月のゲーム続評

さすが名作、さすが秀作／締め切り後も続々とおたよりが届いたので、先月に引き続いてお届けしま〜す♡

悪魔城ドラキュラX 血の輪廻

コナミ
'93年10月29日発売　7800円(税別)
スーパーCD-ROM²

読者評価

総合	26.007(6)	
キャラクタ	音楽	買い得
4.467(40)	4.721(2)	4.352(6)
操作性	熱中度	オリジナリティ
4.131(26)	4.459(10)	3.877(68)

苦手な私でも／

良かった〃　私はアクションが苦手で、一時期はRPGしかやりませんでした。というのも極端に根気がなく、1〜2面も進んだら少し疲れてきちゃう。ましてゲームオーバーになって最初からって言われると、もうダメ。その点、この作品はセーブができるのでとても良いです。しかも達成率を%で表示されると、ヘタな私でも「よし、コツコツとクリア目指すぞ〃」ってなります。最近はハードの進化でゲームがだんだん映画化していくだろうと言われています。でも、あくまでもゲームということ、自分だけの〝発見〟を忘れないでほしい。このゲームもそれがうまく盛り込まれていると思います。そういう点も含めてアクション、ビジュアルとも良かったです。ただ、最後のボスは弱すぎるのでは!?（私が言うくらいだから…）　あと、エンディングももう少し盛り上げてほしかったです。まあ、90点ってところかな？（滋賀県／藤本昭恵サン）

そうそう。「まるで映画」ならビデオやLDを観ればイイんだもん。なんかデジコミによく使われる表現だけど(笑)。

久々に燃えた／

ゲームの雰囲気に関しては賛否両論だろう。僕はX68K版を見たことがあり、どうしてもPCエンジン版の雰囲気は好きになれない。ビジュアルはいらないし、もっとホラー的な世界を強調してほしかった。ゲーム内容はすっげーハード。アクションゲームでこれだけ燃えたのは久しぶり（やられるたび、床を叩いて悔しがってしまった)。音楽も最高。「血の涙」が個人的に好き。中身が良かっただけに、ビジュアルと雰囲気がドラキュラらしくなかったのが残念。PCエンジンだからって美少女を出す必要なかったのにな〜。（熊本県／がんばれ／BERGERクン）

上手な人には不必要と感じたみたいね。でも、今まで手が出せなかった人でもできるようになった点は良いと思う。

簡単すぎた

今回の作品は素人にも遊べるくらいで簡単すぎた。あの独特の動きは残っているが、トラップが少ない。ビジュアルシーンはいらなかった。その分、3ステージくらい増やしてほしかった。曲もアレンジバージョンがもっとあれば良かった。でも、グラフィックやサウンドに関してはさすがコナミ。芸術的レベルまで達している。背景も多重スクロールとラスタースクロールを使っていてスゴイ。しかし、今回もファミコン版の『悪魔城伝説』より出来は良くなかったと思う。点数をつけるなら90点。かなり個人的な意見で評価したが、これは絶対にやらなければならない作品だ。（埼玉県／FSXクン）

それでも90点!!　アクション苦手なまどかも、マリアでやってみようかなあ…？



▲北海道／JUNサン

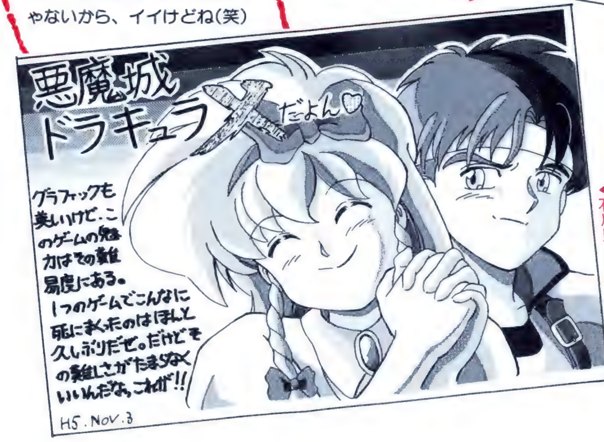
「マリアが昇天（!?）するときの〝あつは〜ん♡〟という声は、思わず腰がヌケそうなリアルさだ!!」と言うのは美少女専属M君。まどかもこの作品をプレイして、今後のためによく勉強しておこうかな、なんて思ったりして（どんな勉強だ!?）



▲神奈川県／あさきちクン

あさきちクンのお母様に会ったコトはないけど(笑)、妙に説得力がある。どのくらい説得力があるかと言うと、まどかがアクションゲームの難易度を「低い」と言うくらいに

マリアの体力回復アイテムは、実はすべて食べ物(甘いモノ)だというコトが判明。実は食いしん坊だったのだ！　別に酒乱とかいうんじゃないから、イイけどね(笑)



▲石川県／ディスクマンクン

読者新作評価

■…Huカード　…スーパーCD-ROM²専用

ゲーム名	発売日	総合	キャラクタ	音楽	買い得	操作性	熱中度	オリジナリティ
○ルイン　神の遺産	11月19日	21.191(245)	3.783(225)	3.350(319)	3.116(373)	3.083(445)	3.133(428)	3.333(308)
○フェイスボール	11月26日	20.571(311)	3.604(297)	3.135(413)	3.229(314)	3.010(462)	3.677(207)	3.916(57)
○ただいま勇者募集中	11月26日	19.927(357)	3.578(310)	3.175(399)	3.105(379)	3.000(464)	3.350(366)	3.719(129)

とってもボケキャラなん

●以前、本屋に行ったときのこと。店内を何気なく歩いて、自動車専門誌コーナーの本棚をふと見ると、何か雰囲気が違う雑誌が1冊あった。「こ、これは!?」僕は心の中で叫んだ。そこにはメガドライブFANが並んでいたのだ。やってくれるぜ、本屋のオヤジ／（福岡県／天外おくれクン）　●来年、結婚する予定で「新婚旅行はアメリカに行ってW杯を観戦するの♡」と言っていたが、日本が負けたので結婚を5年後にしてフランスにするべきか真剣に迷っている友だちのお姉さん。（東京都／たらちゃんサン）

今月のゲーム評 テーマ編

スタートリング・オデッセイ

レイ・フォース
'93年10月22日発売　8200円(税別)
スーパーCD-ROM²

読者評価

総合	18.859(249)	
キャラクタ	音楽	買い得
3.724(249)	3.413(286)	2.965(442)
操作性	熱中度	オリジナリティ
3.137(425)	2.931(471)	2.689(497)

意気込みを感じる

十分納得いくゲームだった。内容は「勇者が魔王を倒す」という平凡なものだが、随所にサイドストーリーが組み込まれ、プレイヤーを飽きさせない。最初は少しエンカウント率が高いが、後半はバランス良く進むし、ビジュアルも少し動きがぎこちないものの、ていねいで良い。音楽も今までのゲームとは少し違い、制作者の意気込みを感じる。細かい問題点は多々あったが、それを補うだけの部分も非常にたくさんある。全体的に見て、かなり良いゲームに仕上がっていたと思う。参入第1作目がこれなら、今後もかなり期待できると思う。これはおすすめの1本だ。　(兵庫県／椎名へきる命クン)

音楽は『宇宙戦艦ヤマト』の宮川泰氏。ゲームと同様、その評価は賛否両論だけど。

大きな代償!?

ジャケット裏の女性のイラストに魅かれて購入したが、その代償はあまりにも大きかった。ビジュアル最低、イベント超最低、システム極悪。エンカウント率なんて超極悪で、サウンドはありきたり。「なんやねん、これわぁぁぁ～」とゆーのが感想。プレイ開始後、15分もしないうちに売り飛ばそうと思った。が、「終わり良ければすべて良し」という言葉もあるし、とりあえず頑張ってみた。そして19時間30分、レベル45でクリア。「なんじゃ、これわぁぁぁぁぁぁ～」。悲しいほどくだらないゲームだった。　(大阪府／都甲竜司クン)

セリフに延々続く「あ」は、誌面の都合上、省略しました(笑)。ともかく、クリアしてから評価する姿勢は大切よね。

見つからない!!

エンカウント率はやたら高いが、途中まではけっこう楽しめた。が、いくら探しても最後のアムレットが見つからない!!　僕はどんなゲームでもエンディングを見ないと気が済まないのだが、この作品は見られないまま終わりそうだ。ほかに欠点はビジュアルシーンでBGMが流れないコトぐらい。発売前、某雑誌に「『ドラクエ』や『FF』の模倣のようなもの」と書かれていたが、僕はどちらもプレイしたコトがないから何とも思わなかった。参入第1弾としては合格点だと思うよ。でも、本当に最後のアムレット見つけたヤツいるの?　(兵庫県／今桜匡クン)

最終的に今桜クンはアムレットを見つけたそうだけど、見つけづらいとの意見は多かった。アンケートに「見つからない」と書き、メーカーにちゃっかりヒントをもらった人もいたけど(笑)。



▲大阪府／藍伽羅サン

うわぁ、小さい文字！　ちょっと載せるのに迷ったよん。絵がカワイイから許すけど(笑)。次に投稿してくれるときは掲載時に縮小されるというコトをお忘れなく♡

NEW 新作ゲーム速評

先月号の発売直前直後（土約10日間）にリリースされたソフトを対象に、最新到着分のアンケートハガキから集めたホットなゲーム評。

秘密の花園
- もっと複雑な人間関係を期待したのに…。　(福岡県／Tクン)
- 2、3回で飽きる。　(石川県／Kクン)
- PCエンジン史上、最高に泣かせるストーリー。　(群馬県／Tクン)
- 椎名へきるチャン演じる伊万里チャンが、もう、ムチャクチャかわいかった♡　(和歌山県／Aクン)

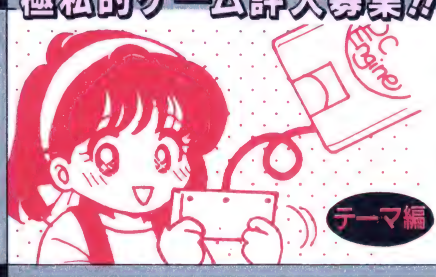
機装ルーガ
- ビジュアルはなかなか良いが、シナリオが淡白すぎた。　(山口県／Aクン)
- これ、『シュヴァルツシルト』のユニットが人間になっただけじゃない?　(石川県／Yクン)
- すごい!!　ハマりまくってて、ほかのゲームが手につかない。　(山口県／Kサン)
- シナリオが7つしかなかったのが残念。　(富山県／Iクン)

ただいま勇者募集中
- キャラクタもかわいいし、RPG感覚で遊べるのでとてもグー／(広島県／Rサン)
- 待ち時間さえなければ、おもしろいのになぁ…。　(埼玉県／Kクン)
- 欠点は、中間に給料をあげなければいけないことと、敵が強すぎるときがあること。　(大阪府／Kサン)
- 4人対戦にはハマってしまう。止められないほどおもしろい!!　(山形県／Tクン)

フェイスボール
- 操作性は悪いが、対戦は燃える!!　(愛知県／Yクン)
- 自分と自分以外の弾の色を変えてほしかった。　(神奈川県／Nクン)
- 1人でやると、けっこう悲しい…。　(茨城県／Kクン)
- おもしろくてハマった。今までにないタイプの対戦ゲームだ。　(愛媛県／Aクン)

ルイン　神の遺産
- 最低の出来だった。ガッカリした。　(千葉県／Aクン)
- 絵はいいが、操作しにくかった。　(香川県／Yクン)
- 歩くのが遅い。　(佐賀県／Gクン)
- パッケージのイラストをもう少し頑張ってほしかった。残念／　(山形県／Tクン)
- ノンプレイヤーキャラのレベル上げがなかなかできない。ボス戦ではすぐに死んで、役にたたない。　(高知県／Yクン)
- 買って良かったと思えるゲームだった。　(岐阜県／Mクン)
- 短いのが残念。BGMや効果音は良かった。　(北海道／Jサン)

極私的ゲーム評大募集!!



「みんなが評論家！」というワケで、当コーナーでは新作ゲーム評を募集中♡　次号は11月中旬～12月に発売されるゲームです。11月発売のものなら、まだ掲載されていない『ただいま勇者募集中』『フェイスボール』などがねらい目かな。「プレイしたら即投稿！」がモットーね♡　イラストつきはとくにお早めに。待ってます♡(まどか)

テーマ編
- 4月号のテーマ　秘密の花園　(1月30日必着)
- 5月号のテーマ　ソル:モナージュ　(2月28日必着)

とってもボケキャラなんだ

●通販で健康器具を購入したときのこと。不良品が届いたので、返品するためにコンビニに宅配の手続きをしに行った。宅配伝票にあれこれ記入し、店の人に頼むと、「箱の中身は？」と尋ねられたので、「まあ、パイプが何本か入っています」と答えると、なんと「銃器ですか？」と聞かれた。そんなに危なそうに見えたわけ？　結局、伝票に品名を書いて渡すと、店員に笑われた。中身は「ぶらさがり健康器」だったのだ。だから詳しく言いたくなかったのに…チクショウ！（神奈川県／橋本憲和クン）

法廷倶楽部

READER'S COURT READER'S COURT READER'S COURT

読者陪審員が誌上バトル

番外編 チーム別討論会



法廷書記のまどかです♡　今月は番外編というコトでチーム別討論会を開催。偶然にも新ハード発表直前というタイミングでした。では、スタート!!

今月のテーマ

PCエンジンの未来を問う

新ハード登場にもバージョンアップにも、とかくユーザーの不満が出るPCエンジン。そこで、今月は来る他機種とのハード戦争の中で「PCエンジンがとるべき道は？」をテーマにチーム別討論会を開催することになった。陪審員は「現状ハード維持希望派」「現状ハードバージョンアップ希望派」「新ハード登場希望派」のそれぞれ3チームに分かれ、PCエンジンの未来を討論することになった。

PCエンジンが生き残るために取るべき道は？

現状ハード維持希望派チーム

陪審員1

北海道／ワンダーいぶき(仮称)クン

僕はDUOを今世紀最強のゲームマシンであってほしいと思う。なぜなら、新ハードの登場にも中途半端なバージョンアップにもユーザーはブーイングの嵐を起こすからで、ハードがユーザーに嫌われてはおしまいだ。それに、僕はDUOの性能には満足している。たとえソニーや松下がとんでもないハードでゲーム業界へ参入しようと、ハードが普及しソフトも充実しているPCエンジンは負けない！　生き残る道は大ヒットのソフトを増やすのがいちばんだ。

陪審員2

神奈川県／寺岡輝朝クン

これ以上ハードを買い換えるのはゴメンだ。ゲーム機は車や医療機と違い、なくてはならぬものではない。新ハードより、その分ソフトに力を入れろ。それと、NECホームエレクトロニクスにひと言いいたい。「PCエンジンは家庭用ゲーム機であり、ユーザーに低年齢層が多い」だと？こんなにマイナーチェンジをしておいて、HUカード時代のように低年齢層がいまだに主力とは勘違いだ。低年齢層ユーザーが多いのはファミコンやスーパーファミコンのこと。必ずしもゲーム機＝子供、パソコン＝大人という図式は万能にあらず。パソコンで遊ぶ子供などゴマンと存在する。PCエンジンが生き残る道はアダルトやギャルゲーを主力にすること。低年齢層にマズイなら18禁にすれば良い。スーパーファミコンが手を出せないPC-98シリーズの18禁ソフトをどんどん出すのだ。

陪審員3

千葉県／疾風ウォルフクン

来年から始まる未曾有(みぞう)の新ハード発売ラッシュで、家庭用ゲーム機は一気に高性能化していくはず。そんな中でPCエンジンはかなりのハンディキャップを背負うことになるだろう。が、それでもあえてPCエンジンは現在の体制を維持し続けるべき。既存ハードのさらなる低価格化を推し進め、ソフトのラインナップ（とくにPCエンジンだけのオリジナル）を今まで以上に充実させる。ハード乱立の戦国時代で生き残るためには、各ハード間の熾烈(しれつ)なシェア争いに耐えられる市場確立が急務だ。新規ユーザーを獲得するためにも、この2点の早急な実現を強く望む。

陪審員4

千葉県／濱田佳二クン

バージョンアップや新ハードが発売されるのは、コンピュータ製品なら仕方がないと理解している。しかし、度重なる新製品についていけるのは高年齢層。その高年齢層が楽しめるほど優秀な作品が今までどれほど発売されたのか、そしてこれから発売されるのか疑問だ。新製品により基本性能は高くなっても、薄い内容のソフトでは満足できない。一時的に性能がトップに立っても、数カ月後に他社から新製品が発売されれば意味がなく、状況は今と変わらないのでは。やはり「ハードよりソフト」という考えを押し通したいです。

陪審員5

神奈川県／千葉勝仁クン

数々のバージョンアップのおかげで次世代機登場が迫られるほど、PCエンジンは著しく進化した。それにもかかわらずPCエンジンは最近発売の他機種にスペック上、大きく水を開けられてしまった。が、「PCエンジンの魅力はハード面からソフト面へとシフトしてきた」という現状で、早急な次世代機登場やあまり効果の期待できないバージョンアップは少しばかりナンセンス。PCエンジンが生き残るためにはソフトを充実させ、CD-ROM対応ソフトの少ない他機種と差別化を図っていくことが必要。そのためにも「当面の間はスーパーCD-ROM²、アーケードカード、LD-ROM²などの現状ハードを維持し、これに限界まで挑んでいく」という姿勢をユーザーに対して明確に示してほしい。

現状ハードバージョンアップ希望派チーム

陪審員6

栃木県／下津井なろうクン

アーケードカード賛成派の私は、現時点においてPCエンジンはもっとも良い進化を遂げたと思っている。大容量RAMアクセス機能搭載により、今まで再現不可能とされたゲームも移植、制作可能になった利点は見逃せない。また、ソフト制作における条件緩和はPCエンジン界によい意味で新たな風を巻き起こすと思う。そこに期待したい。無論、32ビット新機種を否定しているわけではない。が、次世代機競争とも言われる家庭用ゲーム業界で生き残るのは、現在よりさらに難しくなるだろう。

陪審員7

東京都／大野浩司クン

PCエンジンが発売されたのは'87年10月30日。もうすでに6年間バー

とってもボケキャラなん

●「悪魔城ドラキュラX～」の攻略モードで「マリアの秘密」というのがあったので、ちょっとばかり期待した。だが、見事に期待を裏切られた。（静岡県／魔界幻想クン）
●ある日の国語の授業中、先生に指名されてK君が教科書を朗読した。あと残り5～6行というところになったとき、「僕は船で水族館に行き…」という文を、なぜかK君は「僕は船です」と途中で文を区切ってしまった。それ以来、あだ名が「ふね」になってしまったK君に、もはやかける言葉もない。（北海道／友情のYクン）

まどかの取材メモ

みんなの意見の中にいろんな疑問が多かったので、それをまとめて、まどかがNECホームエレクトロニクス（以下HE）に聞いてきました♡

現ＰＣエンジンの「ソフト充実」ということで、今後、サードパーティへの支援はどのようなかたちになるか知りたい。

Q1 今後、スーパーＣＤ-ＲＯＭ^{2}とアーケードカードとは、どう両立を計っていくのか？

HE 18Mビットの大容量メモリを使うことで、画像などの演出は格段に向上します。このような理由から、ソフトウェアの企画・開発段階で、18Mビットメモリの必要性により、自然に両立していくと考えています。

Q2 ソフト充実という意味でＰＣエンジン独自の対策はあるか？ たとえばＰＣエンジン登場以来からのユーザーは成長しているが、ひとつの路線として18禁ソフトの可能性は…？

HE ゲームの世界だけではない、ソフトの投入も現在検討しております。なお、アダルトソフトについては以前からご説明致しておりますとおり、健全な娯楽の提供という観点から、可能性はございません。

Q3 開発コードＦＸ（以下ＦＸ）発売後、ＰＣエンジンソフトが出なくなるのではと不安。今後のＰＣエンジンソフト支援体制を教えてほしい。

HE アーケーカード投入や、「エメラルド ドラゴン」「風の伝説ザナドゥ」など期待作を随時発売致します。また、サードパーティにも今まで以上の大作を開発していただき、より一層ソフト充実を計りますので、ＰＣエンジンソフトがなくなる心配は無用です。

ＰＣエンジンがどこまでバージョンアップするか見てみたい。でも新ハードを買うよりは安いとはいえ、やはり出費のほうも気になる…。

Q4 今後、さらにバージョンアップする可能性はあるのか？ 完全なバージョンアップでなくても、レーザーアクティブのピックアップのように読み込みなどの性能を良くするとか、ＴＶのＳ端子出力にする周辺機器は？

HE 現在のところ、具体的な予定はありません。

Q5 バージョンアップに関するユーザーの出費に対し、何らかの配慮を考えているか？

HE 具体的にどのようなバージョンアップをするか判りませんので、購入ユーザーの皆様への配慮の方法についても現段階では判りません。しかし、アーケードカードでは、対応ソフトウェアの充実でお応えできると考えております。

Q6 アーケードカード内蔵ハード登場の可能性は？ もしあるとすれば、低価格にできるのか？

HE 現在のところ、具体的な予定はありません。

アーケードカードＤＵＯやＰＲＯの販売普及にどれだけ力を注ぐのか、知りたい。

Q7 アーケードカードを普及させていくために、具体的にはどんな対策を考えているのか？

HE ①各ソフトメーカーに対応ソフトの開発を積極的に依頼。②弊社ブランドソフトを対応ソフトとして開発。以上の方法により、対応ソフトの充実を目指します。

Q8 アーケードカードは将来的にスーパーＣＤ-ＲＯＭ^{2}のように完全移行させるのか、業務用など特別なソフト移植のためのものなのか？

HE すべてのソフトを アーケードカード対応ソフトへ「移行させる」「移行させない」という表現でなく、アーケードカードをお買い求めになられたお客様に満足いただけるように、対応ソフトの質、量ともに充実させることを重要に考えています。

ＦＸ普及のための展望などがあれば教えてほしい。

Q9 新ハードも、現在のＰＣエンジンのようにバージョンアップをしていくハードにするのか？

HE 発売後しばらくはバージョンアップしないで済むような仕様で開発を進めておりますが、発売後ユーザーの皆様の要望にお応えする方法として、バージョンアップも可能なように検討はおこなっております。

Q10 松下、セガ、ソニーの新ハードはポリゴン処理に力を注いでいるのに、なぜＦＸはそうしないのか？ そして、それら３ハードに対し、具体的にどう立ち向かっていくのか。

HE ポリゴン処理は「長い期間に渡ってユーザーの皆様にご満足いただける処理能力か？」というポイントにおいて、不確定要素の多い機能です。松下、セガ、ソニーなどの他社ハードにどのような対抗していくか？ということではなく、ユーザーの期待にどのように応えるかという面で、今後もさらなる検討を進めていく考えです。

Q11 ＦＸの特徴に「デジタル動画を強調」などがあるが、現状のＰＣエンジンのようにアニメやビジュアルばかりになる危険性はないのか？

HE 現在、一部のソフトでビジュアルに力点をおいているソフトがありますが、それもソフト開発側からのひとつの見せ方と考えており、問題があるとは考えていません。

ジョンアップを繰り返してきた。そのたびに性能が上がり、ユーザー数もそれに従って増加した。なかには、僕たちのように本当にPCエンジンのことを考える人も出てきた。任天堂の64ビット機や3DO、セガのニューマシン、これら他機種は8ビット機のPCエンジンでは敵にならないのかもしれない。でも、今の状態ではそんなに負けていないとも思う。確かにバージョンアップはお金がかかるが、僕はこの8ビット機がどこまでやれるか見てみたい。

陪審員8

静岡県／有三クンがゆうぞうクン

僕は絶対にバージョンアップを希望する／ なぜなら、今までのソフトが使える// それに、今までこの方法で他のハードにもついていってるし、何といっても「NEC独自の方法」なのが良いと思う。もしかすると近未来、この方法で良かったとみんなが思うような気がする。それに、個人的にこの方法はけっこう好きだな。何か幼かった自分のPCエンジンがどんどん成長していく感じがして、すごく楽しみなんだよ／

陪審員9

茨城県／R.T ROAD RUNNER 和田ヤッチクン

僕は新ハードを買う気はない。かといって、今のままでは次世代機などについていけないから、バージョンアップで何とかしてもらいたい。新ハードは何と言ってもお金がかかる// でも、バージョンアップなら多少は安いし、ついていけると思う。車やバイクだってエンジンをチューンナップすれば速くなるし、PCエンジンだって立派なエンジンなんだから(笑)。次世代ハードなんかに負けないでほしい。8ビットのハードで生き残っているのはPCエンジンくらいなのだから…応援している。

陪審員10

群馬県／ｉ・FORKクン

むやみな新ハード登場は身を滅ぼすと思う。パソコンを例にとるとPC-88からPC-98に移行したあたりからソフトの勢いがなくなった。これ以上バーチャルな面が向上すれば、ゲームとしての楽しみ方やゲームを作る会社が限定されてしまう。他社では、ゲームをやるのはもったいないマシンを開発しているが、果たしてゲームとして楽しめるかは疑問。PCエンジンは他社とは違う方法「バージョンアップ」で、より快適さを重視してほしい。たとえば〝アクセス時間短縮CD-ROM^2〟などお願いしたい。アーケードカードは優良なバージョンアップだと思う。

陪審員11

静岡県／魔界幻想クン

私は旧CD-ROM^{2}ユーザーだが、これからもずっとPCエンジンで遊んでいきたいと思っている。そして、「PCエンジンでポリゴンのゲームができたらいいなあ」と思うが、今の8ビットCPUではゲーセンにあるようなポリゴンや高度な3Dのゲームは無理だと思うので、バージョンアップしてほしい。もしここで、バージョンアップが終わり、新ハードが出るとしたら、今まで随分お金をかけてきたマシンが使えなくなってしまう。ぜひ、PCエンジンを21世紀までもたせてほしい。

陪審員12

東京都／堀内直輝クン

新ハードもいいが、その場合、開発にかけるコストや年月は大きくなるはず。それで売れれば良いが、スーパーファミコンのような市場獲得ができるとは思えない。ましてや3DOや任天堂の64ビット機、セガのニューマシンなど、新ハードが続々と発表されている今、これらのものに勝てるだけの力があるかということがいちばん心配な点だ。だからといって今の路線でいけばハードの限界が見えて将来性に欠ける。以上の理由から、現状ハードのバージョンアップが最適。アーケードカードのような新しい周辺機器に期待したい。

とってもボケボケなん

●１度目は裏技なんか使わず、ひたすら正攻法でクリアした。２度目はステージセレクトなどでレベルを上げ、全員フルレベルでクリアした。そして、カオスを倒す前のデータまで取った。それなのに…。中古の『エグザイル』をやるために全部消してしまった。１週間後、９月号ＰＣエンジンファンを見て知った、「裏ストーリーがあった」ということを…。もう「聞いてないよー!!」状態。ああ、勉強がはかどらん。というワケでごっつうボケな『ラングリッサー』悲話でした。（神奈川県／橋本憲和クン）

新ハード登場希望派チーム

倍審員13

愛知県／キムキムクン

PCエンジンは8ビットでこれだけスーパーファミコンやメガドライブに対抗しているのだから大したものだ。が、これからPCエンジンが生き残るためには他機種の人気ゲームや業務用ゲームなどをできるだけ移植すること。それには業務用からでも簡単に移植できるハードが必要。さらに『天外魔境』シリーズのようなPCエンジン独自の看板ゲームも作っていく。PCエンジンはサードパーティが少ないので、各社が質の高いゲームを作っていかなければならない。スーパーファミコンにはあれほどたくさんのゲームがあっても、本当に良いものは少ないから、焦らずに良いものを作ってほしいと思う。

倍審員14

山梨県／未来闘来クン

ハードがアップしなけれなならないのは当然だが、それよりも「はたしてそれが売れるのか」ということのほうが重要なのではないだろうか。だからNECホームエレクトロニクスはちまちまと拡張して小銭を稼ぐような、地味で確実な方法をとっているのだ。ハードが売れるには、それなりのウリがないとダメだ。そこでNEO・GEO戦法をとってみたらどうだろう？　アーケードで『ストII』に匹敵するぐらい話題になるゲームをNECホームエレクトロニクスが作るのだ。そして、「新ハードに移植する」と宣伝するのだ。そのあとエサに食いついた魚を新しいソフトで養殖する。すると、いつかはスーパーファミコンをも上回るハードになる〃(やっぱ、ダメかな…)

倍審員15

高知県／A．T．S．クン

バージョンアップで不満が出るなら、「これ以上バージョンアップなんて必要ない」という新ハードを出してほしい。今のままではPCエンジンは絶対に生き残れない。それほどハードが進歩している現状の中で、PCエンジンだけがバージョンアップでは悲しいぞ。今後、アーケードカードをもってしても“ハードの制約”で移植困難なソフトが多数出てくるのを見越して、新ハードを望む。

倍審員16

愛知県／上条功介クン

最近のPCエンジンのゲームを見るとアイデアや技術ではもう限界で、ハードがパワーアップしないと、これ以上の進歩はなさそうだ。でも、PCエンジンの場合、バージョンアップといってもメモリが増えているだけで、本体の性能は何も変わっていない。スーパーシステムカードやアーケードカードなどが出ているが、もうこれ以上はないと思う。でも、やっぱり新製品に不安はつきものなんだよね。最近はたくさんのゲーム機が出ているから、それに対抗できるようなマシンでないと。そうすると価格のほうも気になるし…。で、いちばん望ましいのは「PCエンジンと同じぐらいの価格で、強力な新機種」だけど…。無理だろうなァ…。

倍審員17

東京都／西村稔クン

現状のハードでやるべきことがたくさんあるので、今すぐというわけではありませんが新ハードを希望します。次世代機が続々と出ている中、CD-ROM²の先駆者であるPCエンジンだけが新ハードを出さないのはユーザーも納得いかないでしょう。ただ、新ハードを出すなら性能も大事ですが、ソフトメーカーがゲームを作成しやすい環境を持ったハードにしてほしいと思います。現在、発売延期が多いのも、メーカーがかなり苦労し、高い技術を使ってソフトを作成しているからなのでは？　ユーザーだけでなく、ソフトメーカーを含めたみんなが“名機”と呼んでくれるハードを作ってほしいです。

倍審員18

千葉県／TMSMクン

バージョンアップを図るより新ハードを出してほしい。システムカードとアーケードカード2つで2万円強。ディスカウントショップならスーパーファミコンやメガドライブも買える値段だ。PCエンジンユーザーはこの結果だけでも他機種ユーザーより高くつく。思い切って他機種同様、またはそれ以上の本体を出すほうが未来が明るく見えるのでは？

倍審員19

愛知県／しょーと・たいむクン

移植希望欄の上位は『サムライスピリッツ』『スーパーストII』など大容量を必要とする業務用ゲーム。その事実を前に、現行ハードで生き残ろうなど虫のいい話は論外中の論外〃　まして「バージョンアップ」なんていうお手軽な手段で問題が解決するくらいなら、スーパーグラフィックスやシャトルなどの失敗はなかったろうし、今ごろこんな議論の必要もなかったはず。生き残り策にはやはり「新ハード」がいちばんてっとり早いだろう。しかし、これはユーザーの負担を度外視したうえで成り立つ結論だということと、「コア構想」敗北を意味している。果たしてこのような問題を抱えたうえで、一体どれほどのユーザーがこの「新ハード」を手放しで喜び、ついてきてくれるだろう？　まあ、ユーザーの負担については、今までのように小出しのバージョンアップよりは将来的には得だと、ある程度は納得いくとしても、問題は「コア思想」を始めとする数々の失敗で生じたユーザーの「疑念」をいかに打ち払うかだ。

総評



参加総数113人(内訳は現状ハード維持希望派36人、現状ハードのバージョンアップ希望派20人、新ハード登場希望派34人、その他23人)。今回の募集はＦＸ（仮称、以下ＦＸ）発表直前でした。そのため「新ハード」という中にはアーケードカードとの一体化ハードなどを含む、現ＰＣエンジンとの互換性のあるものを指している人が５人いました。これらの人は上記の「その他」に入れました。また、ＦＸ発表後にＦＸに対する意見や疑問などを書いてきた人が10人。これらの人も「その他」です。ＦＸはまだ現段階では未知な部分が多いのでコメントできませんが、「現状ハード維持」「現状ハードのバージョンアップ」を希望する人たちに共通する意見として見られるのが、やっぱり「ソフトの充実」。どんな高性能マシンが登場しても、それを支えるのはソフトなんだということを改めて痛感しました。ＦＸも現ＰＣエンジンも両方とも(ゼイタク!?)、今後の充実したラインナップを期待したいですね。

わがまま陪審員大募集

法廷倶楽部では陪審員を募集中！　被告人に対して有罪、無罪、再審（どちらともいえない場合）の評決と、その理由を書いて送ってね。また、評決だけの参加もできます。その場合は投稿用ハガキ表の記入欄に(裏は他のコーナーあてでOK)。たくさんの参加をお待ちしています♡　(まどか)

4月号

被告人	タイトル発表が早すぎるメーカー
罪　状	もっとタイミングを考えろ！

新作ソフトのタイトル発表が早すぎるという意見が届いた。ユーザーとしては少しでも早く情報を知りたいのは当然だ。しかし、その発表が早すぎたがために数年も待たされたり、なかには発売延期や中止も多い。そのため、発売日を踏まえたうえで発表してほしいという意見さえある。ユーザーにとって理想的な発表時期とは!?　（１月30日必着）

5月号

被告人	ゲーム専門誌
罪　状	ゲーム評価は本当に必要か!?

ゲームレビューに関して、いろんな意見が届いている。本誌では「完成版で最後までプレイしていない限り、評価はしない(できない)」との方針だが、賛成意見とは逆に、「それでもソフトを買うための目安になるので、掲載してほしい」という意見も。読者にとって評価は本当に必要か、さらに理想的な評価方法などを討論する。(２月28日必着)

とってもポケキャラな人

●スーパーファミコン版の『ストII』を売って『女神天国』を買うと友人に言ったら変人扱いされてしまった。(三重県／ハイパーユナりんクン)　●レンタルビデオ屋で『バットマン・リターンズ』を借りたら、中身は『バタリアン・リターンズ』だった。返すのもなんだからと、夜に観た私がバカだった。もともと『エクソシスト』をＴＶで観た夜はトイレにも行けなかった小心者の私。え、内容はどんなかって？　自分で確かめて…(あー、肉料理が今日も食えん…)(岡山県／バタリアンこわいクン)

FREE TALK PC文化屋雑貨店

おたよりナンでもうえるかむ♡

いちばんおもしろい!

PCエンジンは今ちょっとおもしろいですね。ここ最近、とくにソフトの充実が著しいと思います。『A.III』から『大戦略II』、『ロード・オブ・ウォーズ』までそろっているのに、光栄の代表作『信長の野望～』や『三國志III』まで加わってしまった。また『卒業～』『誕生～』など笑える作品も続々と発売される。それから『ストIIダッシュ』の出来の良さ。スーパーファミコン版の『～ターボ』（これ、声が聞き取りにくい）よりも色使いがきれいで、画面が明るかったですね。私はHuカードというスタイルが好きで、ついPCエンジン版を手に取ってしまいます。また、この能率一辺倒の世の中で、NECアベニューの掟破りの仕事ぶりは痛快。PCエンジンの将来にますます期待してしまいます。今、PCエンジンは家庭用ゲーム機3種類の中でいちばん遊べるハードではないですか。

（大阪府／赤川学クン）

ユーザーの評価もそれぞれで、いろんな見方があるのね。まどかもこのコーナーを担当して、ユーザーが「好きなマシンだし、今後も頑張ってほしい」と期待を寄せているのがスゴくわかった。来る新ハード戦争の中でも、生き抜いていってほしいと思います。

子猫のしつけ方

うちに居候していた野良猫が先月、ずうずうしくも物置で子猫を生んだ。「野良犬に狙われる」との妹の懇願で、とりあえず一室を猫に開放。それにしても子猫って成長が早い。今では部屋中で新聞紙を掻きむしり、暴れまわっている。CD-ROMの上でケンカしたり、ピアノの脚で爪をとぐところなど涙が出るほどカワイイ(笑)。というわけで（どういうわけだ!?)、動物好きのまどかさん、子猫のしつけ方法は？　追伸：「猫なんてカワイイのは子供のうちだけだよな」とぼやくと、「人間も似たようなものよ」と母親。強烈なつっこみ／

（広島県／ドワーフいっけんクン）

愛情を持って「優しく、ときに厳しく接する」の一言です。そして、叱るときはその場で、つまり現行犯逮捕(笑)。

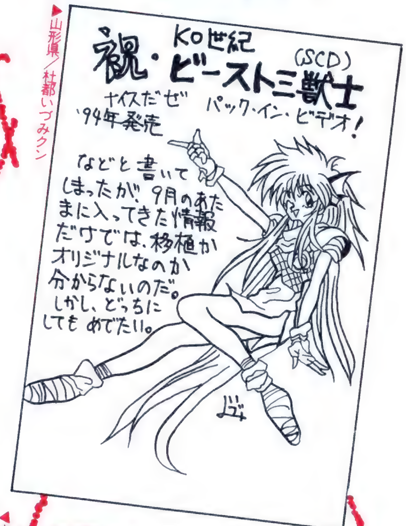
▼神奈川県／橋本憲和クン



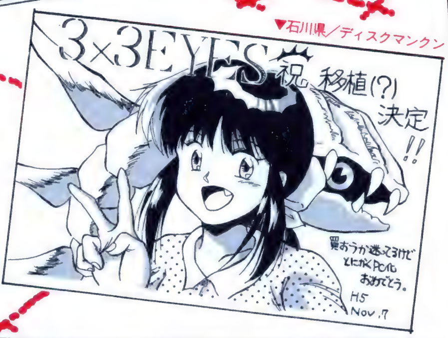
◆異色ソフト（もしかしたら、ユーザーに潜在的ファンがいたのか!?）ということで、センセーションを起こした『超兄貴』。今では信仰にまで発展しそうな勢いもあるとか(本当かあ…!?)。続編にも期待したいね

◆インパクトで勝ち！　しかも投稿コーナーが「～ボケキャラな人」あてだったのだ(笑)。わざとなのか、間違えたのか、教えてください

▶山形県／杜都いづみクン



▼石川県／ディスクマンクン



◆待ち望まれていたこの作品、ついに移植が決定したね！　PCエンジン版はパソコン版の移植なんだってね。記事担当者が、自分で遊ぼうと思って買ったパソコン版を「結局は遊ぶ前に仕事で使った」と嘆いてた(笑)

▲大阪府／梟下川穴三郎クン



◆ビジュアルはかなり力が入っているらしい。また、パソコン版からの移植だけど、パソコン版のすべての謎が解ける完全版になる予定だとか。楽しみネ♡

おたより待ってます♡



リーダーズランドでは楽しいおたよりを募集中。要望なども大歓迎です♡

さて、上で動物の話が出たので、それについて。動物はとてもかわいいけど、それを飼うのは「かわいいから」だけでなく、いろんな責任があります。当然のことで他人に迷惑をかけないなどいろいろあるけど、その中に「いつか死ぬ」という事実を受け入れることも含まれます。忘れがちだけど、とても大切なことなんですね。実は先月、飼ったばかりの小鳥を徹夜続きの最中、まどかは死なせてしまい、それを痛感しました。こんなことを書いてごめんなさい(まだ、ちょっと傷心)。来月は元気でお会いしましょう♡　(まどか)

あて先
〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM
PCエンジンファン編集部リーダーズランド係

とってもボケキャラな人

●①ＲＰＧをやっていて、敵を倒して手に入れたお金が103ゴールドだったからと、「この世界にも消費税があったのか!!」などと感心している竹馬の友、匿名希望の斉藤君。②近所のガキが鼻から牛乳を出せると自慢するので、「じゃあ、つぶつぶオレンジとかファンタオレンジでもできる？」とついつい意地悪なことを言ってしまう、おちゃめな僕。（北海道／ワンダーいぶき（仮名）クン）　●先日、私は駅員さんが電車のドアに挟まれているのを目撃してしまった…。（大阪府／今、王子様に夢中♡サン）

日本ファルコムの人気RPGをコミック化

風の伝説ザナドゥ

The Rebirth of Dragon Slayer

連載開始!!

The Rebirth of Dragon Slayerとは

“ザ・リバース・オブ・ドラゴンスレイヤー”。ドラゴンスレイヤーの復活、再生という意味をもつこのサブタイトルは、ストーリーの中心となるドラゴンスレイヤーの印象を強めるためにつけられた。

大人気作をコミックに!

日本ファルコムの人気シリーズ『ドラゴンスレイヤー』。その最新第8弾は、PCエンジンオリジナルの『風の伝説ザナドゥ』である。当然、日本ファルコム独自のゲーム性と世界観を持っており、その前人気は非常に高い。この高い人気を誇るRPGが、今月より本誌でコミック化される。日本ファルコムの特有の世界観を十二分に活かした、ファンタジックコミックの連載開始である。

ドラスレを中心に構成

コミックのストーリーは、ゲームの世界観と登場キャラクタたちを引き継ぎながらも、本誌独自の展開を見せる。中心になるのは聖剣ドラゴンスレイヤー! この剣の復活を賭け、展開していくさまざま人間模様。そして、ゲームとはまた違った世界が展開するのだ。

プロローグ

邪竜ダルダンディス
そして勇者アイネアス

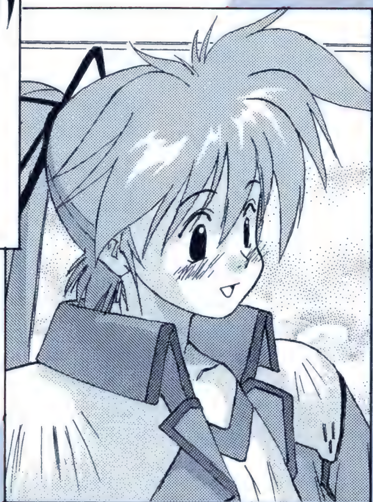
その手にした宝珠の力で、破壊の限りを尽くす邪竜ダルダンディス。そして、聖剣を携え、一陣の風とともに現れた勇者アイネアス。勇者はモンスターをなぎ倒し邪竜に戦いを挑む。彼らの死闘は幾日も続いたという。山は砕かれ、天は邪竜の息により焼きただれた。やがてアラパト山が地を削られ、巨大な杖のようになったとき、勇者の聖剣は邪竜の眉間を貫いた。

その後、聖剣は邪竜を封印するかの如く地に根を下ろし、宝珠は悪しき呪縛を解かれ聖なる光を放つようになったのである。



アリオス

主人公・16歳　弱冠15歳にして、イシュタリア王の軍隊へ入隊。王軍の最年少ながらも入隊後から群をぬく才覚を発揮し、百騎長に任命される。



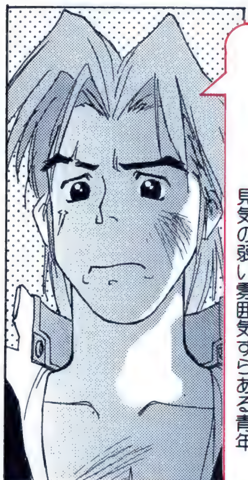
ソフィア

不思議な力を持った少女・15歳　アイネアスの物と思われる剣が安置されていた神殿でエスナに拾われ、エスナの孫として育てられた。



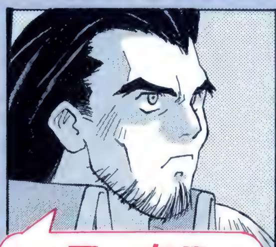
エスナ

大賢者・78歳　若いころよりアイネアスの伝説を求め、放浪していた。ソフィアを実の孫として育てている。



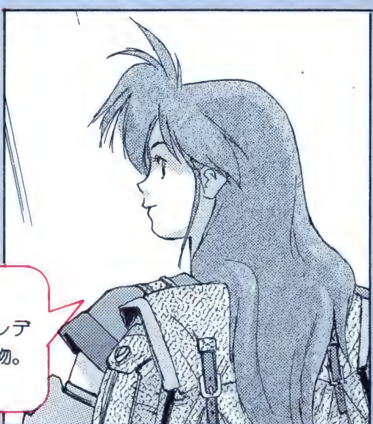
ダイモス

イシュタリア1の剣士・27歳　剣の腕のワリには繊細な心を持つ、一見気の弱い雰囲気すらある青年



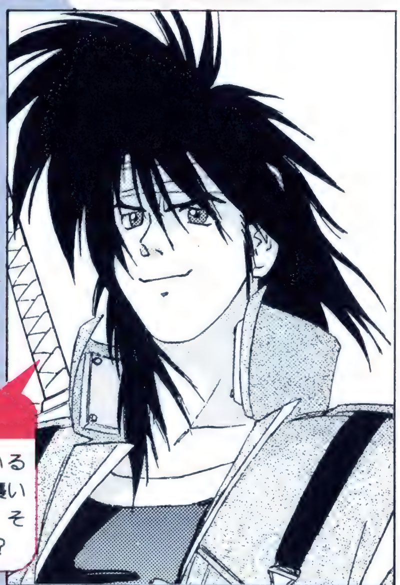
ワークス

メディアの父・53歳　正義感、責任感ともに強いコミックオリジナルの人物。



メディア

森羅万象に通じるスーパーレディ・23歳　ちょっと気が強い人物。ソフィアのお守り役でもある。



謎の男

アリオスのことを知っている男・?歳　いきなりアリオスに襲いかかる謎の人物。彼は何者か?　そして、何を求めて行動している!?


風の伝説ザナドゥ
The Rebirth of Dragon Slayer
かつて一人の勇者が
この剣をもってして
邪竜ダルダンディスを
打ち倒した…
こ…これがその剣
だというのか!?
伝説の…
ドラゴンスレイヤー
だと…
いま復活する、
ドラゴンスレイヤー伝説!!
第1話
出会い
Falcom©
日本ファルコム(株)のライセンス許諾作品です。
近藤敏信


剣にかかった
エンブレムを
よく見るがいい
あ、あれは
旧王家の
エンブレムか⁉
おそらく
アイネアス
本人の物
つまりは真の
ドラゴンスレイヤー
だということだ…
伝説は
まことで
あったか‼


あツッ!! 結界か!?
ビクッ
ふっ
結界に拒まれるとはお主…
少し心が濁っておるのではないか？
オレは俗人だ ぼんのうもあるさ…
はっはっはっ
いてて…


剣を見たときは さすがに体の ふるえが 止まらなんだ…
この神殿を見つけたとき もしや！とは思ったが…
こんな辺境の地に神殿をかまえたと聞いて仰天したが…
こういうことであったか
予言の時まで10年たらず…アレを守るが我が使命と悟った…
トポ
トポ
力を貸してくれ…ワークス
予言も また真(まこと)…邪竜ダルダンディスは復活する…
伝説は真(まこと)であった
わかるか？この意味が…
我らが未来に…
我らが未来に…
おうさ!! 友よ…


聖剣の間へお急ぎを!?
何事か?
ガタッ
エスナ様
エスナ様
結界内に子供が!!


結界内にどういうことだ!?
はぁ… 里の者が捨てていったのでしょうか?
あー
エンブレムで遊んどる!!
ホラ いい子だから…
返しなさい!!
ばっ
ばっ
やだ!!
あたしのだおん!!
あっぎゃあぁあぁ
さぁ 返しなさい
やだ!! あたしがもりゃったんだおん・・・
ウソを言うな!! 誰にもらったって? 誰に!?
ぷす
ぷす
ぷす


まぁまて…
よほど澄んだ
心をもっている
のであろう
でなければ
結界内には
入れんて…
なぁ
ワークス!!
スッ
どーせオレは
ぼんのー
まみれだよ!!
ふん
名前は
なんというの
かな?
リ・フィア
・・・・・
リフィアって
いうの・・



☞P77につづく

RPG攻略特集①

セルセタを越え、再びエステリアへ進め!



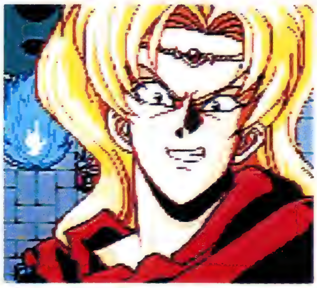
攻略ガイドPart2

前号付録の攻略ガイドの続編。今回は、エステリアへ戻るまでの、セルセタでの残りのイベントを、マップ中心に攻略。最後のページには、プレゼントの告知もあるぞ。

CD	
	ハドソン
	スーパーCD-ROM²専用
	発売中
	7800円（税別）
	アクションRPG
	バックアップメモリ

禁断の間までの攻略を復習
ミネアの街～禁断の間

今回の攻略範囲にいたるまでをフローチャートで復習しよう。主人公アドルの冒険は、エステリア地方から始まり、セルセタへ進んでいく。セルセタでは、五忠臣の試練を2つ受け、さらに3人の賢者のうちの1人、ラメスから、セルセタの伝承を聞く。また、ボス戦は4回あるぞ。ボス戦でのレベルの目安は、右に示しておいた。


↑アドルを倒したエルディール。今回の攻略は、この後から始まる

ボス攻略レベル目安

ボス	レベル
クリーピング・クリーチャー	レベル3
フレイム・クリンガー	レベル9
ウッド・ワーダー	レベル11
ザ・マザー・オブ・モンスターズ	レベル17

おさらいフローチャート

ミネアの街
・占い師サラと話す
・オーマンの酒場に行く

国境の峠
・カーナと出会う

国境の砦
・デュレンと話し、脱出する

火の村・アリエダ
・カーナの家に行く
・村長と話し、鉱山の鍵をもらう

Aへ

A

アリエダの鉱山
・クリーピング・クリーチャーを倒す

火の村・アリエダ
・カーナと話す
・村長と話す

炎の山南部
・カーナを助け、仲間にする

聖地セネガル南部
・宝箱の鍵を入手する
・マトックを入手する
・岩の橋の中央で岩を崩す

Bへ

B

スラノの墓
・フレイム・クリンガーを倒す

大樹の村・ユペル
・村長ガルシアと話す

賢者ラメスのほこら
・ラメスからセルセタの伝承を聞く

タリムの墓
・ウッド・ワーダーを倒す

セルセタ樹海西部
・アルターの魔法で池を渡る

Cへ

C

嘆きの谷
・谷底へ落ちる

ありし日の丘
・リーザと話す

大地の村・ラパロ
・リーザの父と話す

聖域の城
・ザ・マザー・オブ・モンスターズを倒す

禁断の間
・エルディールに敗れる

大地の村・ラパロへ

五忠臣ミーユの試練を乗り越える

大地の村・ラパロ～ミーユの墓

大地の守りによって九死に一生を得たアドル。再び大地の村・ラパロからのスタートだ。ここでは、五忠臣の１人、ミーユに出会うのが一番の目的となる。

CHECK POINT!

- ●大地の村・ラパロの村長と話し、砂の笛を入手する
- ●柱の前で砂の笛を使う
- ●ミーユの墓でボスと戦う

大地の村・ラパロ

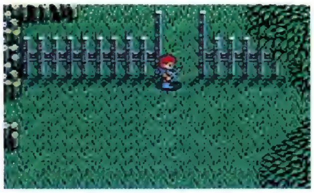
リーザの家でアドルが気がつくところから始まる。彼女の父、シュルツから、エルディールが最後の有翼人であり、彼が変わった時期が、闇の一族が現れた頃と一致するという話を聞ける。家の外に出たら、村長の家に行こう。村長に、流砂の渓谷へ行ってほしいと頼まれ、砂の笛を入手できる。



村長と話して砂の笛をもらう。これがないとミーユの墓に入れない

流砂の渓谷

流砂の渓谷は、ミーユの墓、水の村・リブラへの通過点。聖域の城の右側にある柵を越えていく。この柵は、リーザを助けに行くときには開いていなかったが、今度は開いている。ここにはトパーズが入っている宝箱があるので、忘れずに取っておこう。ミーユの墓付近にはデュレンがいて、2回話しかけると、変な紋様がついた柱があると教えてくれる。その後、紋様のついた柱を探し、その前で、村長からもらった砂の笛を使うと、ミーユの墓への入口が現れる。



聖域の城の右側にある柵。この辺りはもう敵が現れなくなっている



デュレンには必ず2回話しかけること



この柱に紋章がある。この前で、村長からもらった砂の笛を使うのだ



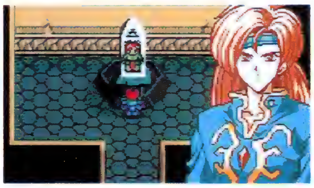
砂の笛を使うと、突然ミーユの墓の入口がせりあがってくる

ミーユの墓

ミーユの墓ではアース・エレメントと戦うことになる。この敵を倒すとミーユが現れ、ワープの魔法を入手できる。これで、行きたい場所にすぐに行けるようになる。



デュレンは一足先に、内部の偵察にいく。ダンジョン内で再会するぞ



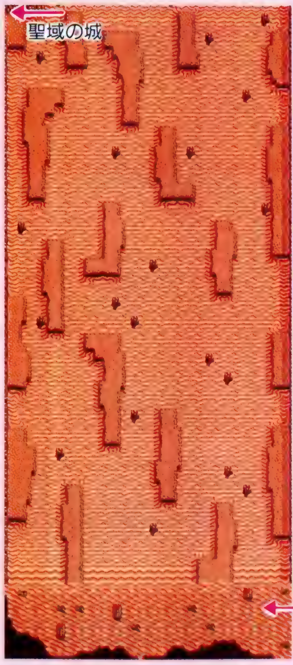
五忠臣の１人、ミーユ。女性のように見えるが、れっきとした男性だ

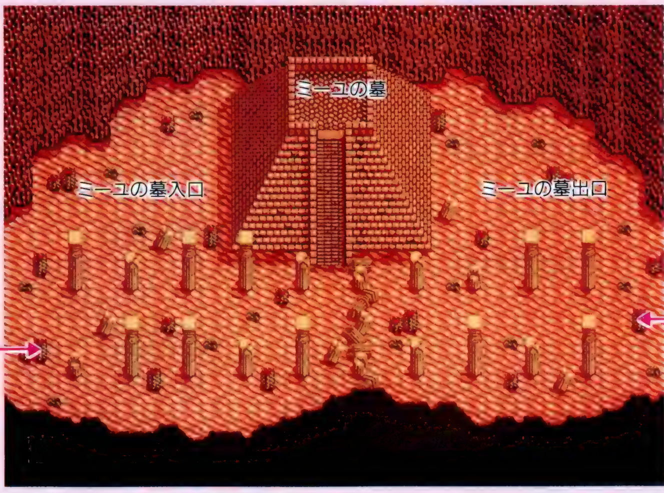


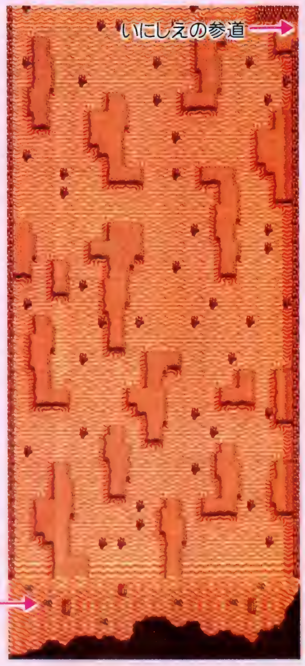
これで行きたい街や村にすぐに行けるぞ

流砂の渓谷

名前が示す通り、流砂が上から下へ流れていて、この流砂に入ると、アドルも下へ流されてしまう。ミーユの墓へ行くまでは、下に流されるままでもいいが、問題は、水の村・リブラへ行くまで。アドルは流砂の流れにさからう必要があるのだ。ここは、浮き島を伝って少しずつ上へ進んでいくことになる。







ボス攻略①

五忠臣の3番目の試練となる、ミーユの化身アース・エレメントは、砂に潜っていて、ときどき跳ね上がって空中を飛んでいく。また、頭を出して、口から怪光線を発することもある。このボスの唯一の弱点は、シッポ。よってシッポが出ていないときに攻撃してもまったく意味がない。頭とシッポが出ているときがチャンス。ここぞとばかりに集中攻撃だ。跳ね上がったら、着地時をねらうといい。



空中を飛び回っているときは、落下地点を先読みして、攻撃だ

Earth Element
アース・エレメント



名前の意味は「大地の精霊」。大地の呪術師ミーユの化身らしい名だ。砂地の中に潜ったり、突然中から現れたりという動きをする。姿は一見、竜のようで、背ビレ、尾ビレを持ち、胸元（？）辺りには、鎧を装備している。あまり攻撃はしてこなくて、たいてい空中を飛び回っている。

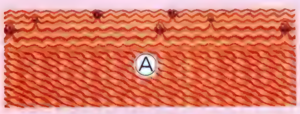
EXP	2000
GOLD	0

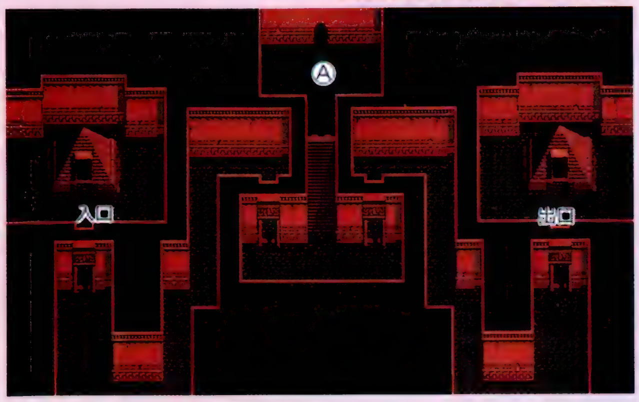


砂地から頭とシッポを出しているときが絶好のチャンス。敵の攻撃には目もくれずひたすらシッポを攻撃すること。かなりダメージを与えられる

ミーユの墓

中に入ると、少し入り組んでいいるように感じるが、ほぼ1本道のダンジョンなので迷うことはない。中心部分で先に行ったデュレンが待っていて、出口へ続く道がふさがれている。ミーユの試練を受けてから再びふさがれている場所に行くと、デュレンがいなくなっていて、出口へと進める。





※マップ上のアルファベットと矢印は、それぞれのつながりを表します

ティムを救うために氷の山へ

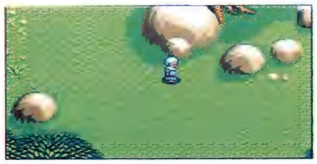
いにしえの参道〜ヴェヌスの廃村

ここからは、水の村・リブラを拠点として行動することになる。また、2人目の3賢者であるエンゾと出会うことになる。

CHECK POINT!
- ジェフの後を追い氷の山へ入る
- 氷の山でボスと戦う
- セルセタの伝承を聞く

いにしえの参道

流砂の渓谷を通りすぎると、いにしえの参道に出る。道なりに進むと、老人が目の前を、左から右に向かって走っていくので、この老人についていくこと。



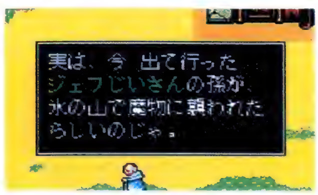
突然現れ突然去っていく老人。後をつけると、水の村・リブラがある

水の村・リブラ

ここでは、走っていた老人がジェフという名で、彼の孫のティムが、魔物に捕まったという話を聞く。この先敵が強くなるので、ワープの魔法でプロマロックの街へ行き、そこで装備を整えよう。



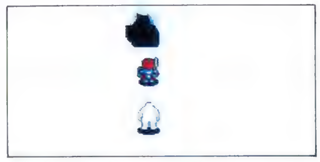
この村には老人と子供しかいない



氷の山への道のりは、けっこう遠い。準備を整えてから出発だ

氷の山

氷の山では、ボスのアイス・イミュアラーと戦うことになる。ダンジョンの奥にジェフがいるのでまずジェフの話を聞こう。その後ボスに3回触れると、戦闘が始まる。戦闘に勝つと、ボスがいる部屋の奥の通路が開き、ヴェヌスの廃村へ行けるようになる。



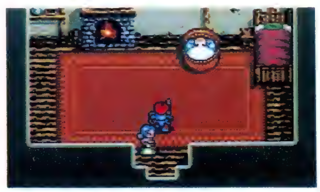
この左側の入口が正しいルート。ここからボスへは一本道だ



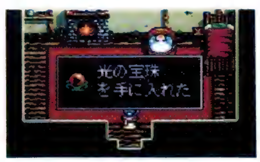
アイス・イミュアラーを倒すと、ヴェヌスの廃村へのルートができる

ヴェヌスの廃村

この廃村には、人が2人いるだけで、この2人のうち1人が、賢者のエンゾだ。エンゾからはセルセタの伝承が聞け、これで2つの伝承を聞いたことになる。そして、光の宝珠を入手できる。



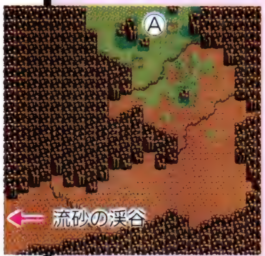
2人目の賢者であるエンゾは、なんと赤ん坊の姿をしている



エンゾの世話人から入手する

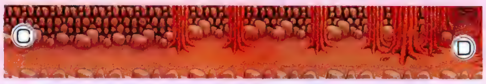
いにしえの参道

いにしえの参道は、氷の村・リブラと氷の山、そして、還らずの遺跡の3ヵ所に通じている。この中で、還らずの遺跡には、現在行く必要がない。行っても何もなく、この付近をうろついている敵も強いので、近づかない方が賢明だ。





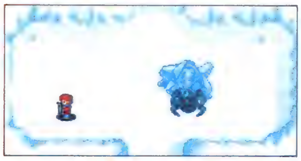






ボス攻略②

ヴェヌスの廃村への道をふさいでいるアイス・イミュアラー。本体が氷の固まりを背負っている形態と、数個の氷の固まりが空中で飛び回る形態の2種類を持つ。氷の固まりを背負っているときにはダメージを与えられない。数個の氷の固まりが空中を飛び回っているときだけ攻撃できるのだ。弱点は、本体が隠されている氷の固まり。ティムが隠されている氷の固まりも空中を飛んでいて、よく似ているので見分けがつきにくい。



⬆クモの形をした本体が現れているときはこちらの攻撃が効かない

Ice Immurer
アイス・イミュアラー



氷の山に棲んでいるだけあって、氷を利用した攻撃が得意だ。名前の意味は「氷の監禁者」。水の村・リブラの子供、ティムを氷の中に閉じ込めているのが由来なのだろう。本体はクモの形をしていて、背中に氷の固まりを背負っている。本体そのものを氷に包んで保護し、氷の固まりを飛び回らせたり、氷の柱を頭上に落としたりと、多彩な攻撃をしてくる。

EXP	2000
GOLD	2000



⬆氷の固まりが空中で飛び回っているときに、攻撃をしかけよう。間違えてティムのいる氷の固まりを攻撃すると、ティムが悲鳴をあげる

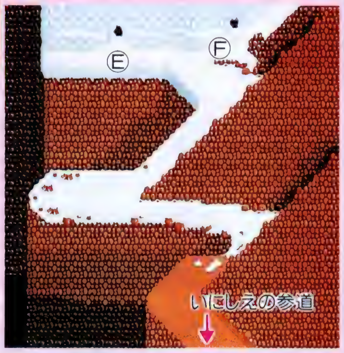
水の村・リブラ

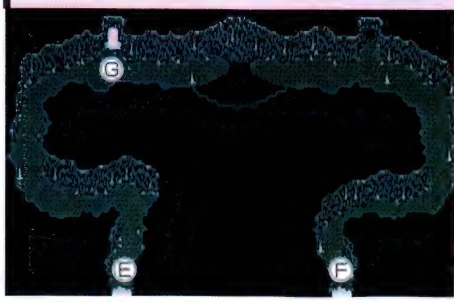
今後の活動の拠点となる村。一番右上に、ギリアムの家がある



氷の山

名前の通り、雪と氷に覆われた山だ。ダンジョンへの入口は2ヵ所あるが、右側の入口は行き止まり。行く必要はまったくない。左側の入口を通ると、ボスのアイス・イミュアラーのところへ行ける。実は、この山には、見えない敵が辺りをうろついている。いきなり攻撃されることもあるぞ。







ヴェヌスの廃村

賢者エンソのいるヴェヌスの廃村。氷の山と同様に、雪に覆われている。家が数軒立ち並んでいるが、実は1本道になっていて、中に入れる家は1軒しかない。まっすぐ進めばすぐに行きあたる。



淪落(りんらく)の地でセルセタの原種を手に入れる
水の村・リブラ〜聖母の洞くつ

ここでの拠点も水の村・リブラだ。ティムを救うために、セルセタの原種を手に入れる旅に出る。また、賢者アリアのミイラから、セルセタの伝承を聞くことになる。

CHECK POINT!
- ●火の村・アリエダでフレアと話す
- ●セルセタの伝承を聞く
- ●セルセタの原種を手に入れる
- ●聖なる泉で水を飲む

水の村・リブラ

村に戻って村長と話すと、ティムたちが帰ってくるが、今度はティムの足が石化してしまう。この石化を治すために、火の村・アリエダへ医者を呼びにいこう。



哀れティム。今度は足が石になる

火の村・アリエダ

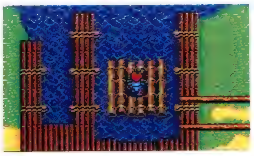
ここには医者のフレアがいる。病院でフレアと話そう。一緒に水の村・リブラへ行くことになる。

水の村・リブラ

フレアと話すと、ティムを治すにはセルセタの原種が必要とのこと。また、ジェフから、不思議な花が咲いていたという話を聞く。そのあと船着き場のギリアムと話すと、いかだを貸してくれる。



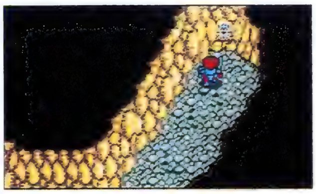
ギリアムの家は村の右上にある



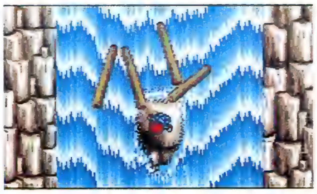
乗った後は、いかだまかせの旅だ

静寂の湖

水の村・リブラで、ギリアムから借りたいかだに乗ると、自動的に湖を渡ってくれる。途中、湖にある中島で岸に着くので、奥に行ってみよう。不思議な形をした模様があるが、ここでは何も起こらない。再びいかだに乗り込むと、今度は静寂の湖の北部の方へ進んでいく。そしてしばらくいくと、滝があり、底に落ちてしまうのだ。もちろん、いかだはバラバラ。落ちたところが淪落の地だ。



静寂の湖の中島にある模様。いったい何のためにあるのだろうか



滝から落下するアドル。いかだはコナゴナに砕け散ってしまう

淪落の地

淪落の地には、闇の一族のグルーダ、バミー、ガディスがいる。ここでアドルは、魔物に変えられてしまうのだ。ただし、魔物になっても戦闘力は変わらない。



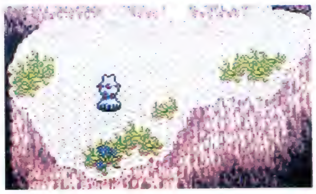
魔物になったアドル。攻撃力は変わらないが、ワープの魔法が使えなくなる

聖母の洞くつ

聖母の洞くつですることは4つ。まず、悲しみの石版を入手すること。もうひとつは、賢者アリアのミイラからセルセタの伝承を聞き、希望の宝珠を手に入れること。そして、セルセタの原種を手に入れること。最後は、聖なる泉の水を飲んで、元の姿に戻ることだ。また、月の仮面のある場所がわかったという話が聞ける。中にデュレンがいるが、魔物になっているために追い払われてしまう。



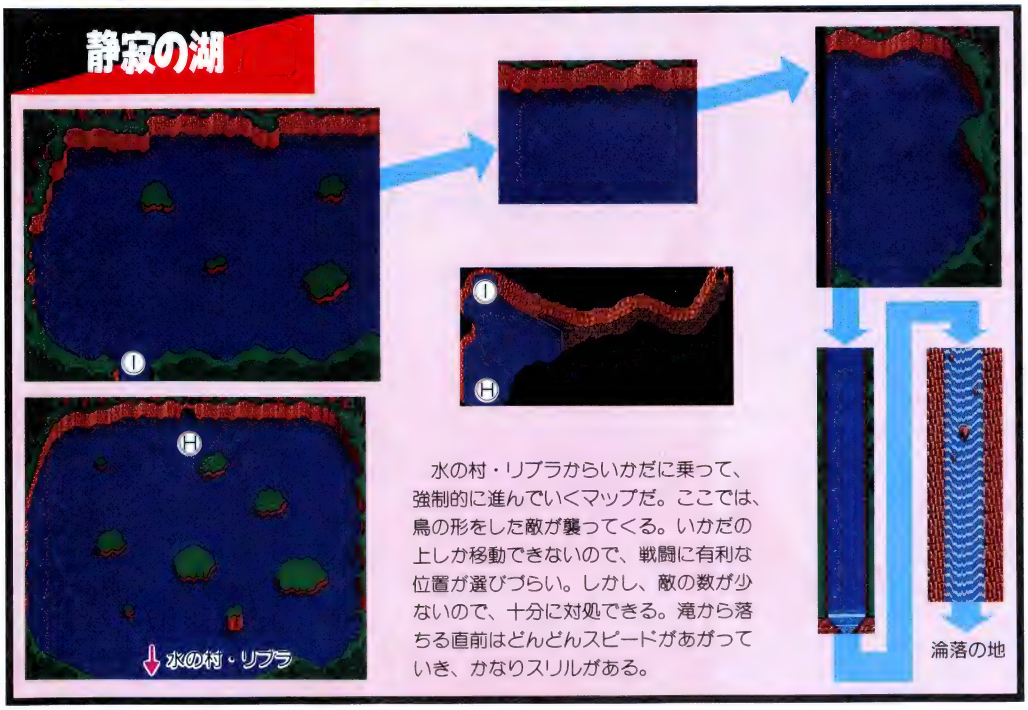
悲しみの石版は、通路を通っているときに、自動的に見つける



セルセタの原種を取った後、崖が崩れ落ち、引き返せなくなる



この聖なる泉で水を飲むと、魔物の姿から解放されるぞ



水の村・リブラからいかだに乗って、強制的に進んでいくマップだ。ここでは、鳥の形をした敵が襲ってくる。いかだの上しか移動できないので、戦闘に有利な位置が選びづらい。しかし、敵の数が少ないので、十分に対処できる。滝から落ちる直前はどんどんスピードがあがっていき、かなりスリルがある。

※マップ上のアルファベットと矢印は、それぞれのつながりを表します

淪落の地

地形が滝によって左右に分断されている。滝の右側には、まだ行くことができない。打ち上げられた場所の左上に、聖母の洞くつの入口がある。また、出口は、一度聖母の洞くつに入って、内側から岩を崩さないと現れない。

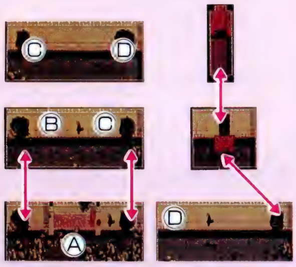


聖母の洞くつ

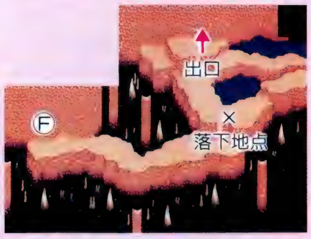
一見してわかるように、複雑な作りになっている。賢者アリアのミイラがある場所は、Ⓒから進む道を通過していく。その後いったん戻って、今度はⒷから進む道を選ぼう。セルセタの原種を入手した後は、崖崩れで落下する。落下した場所の上の方にある岩をマトックで崩すと、出口が現れる。

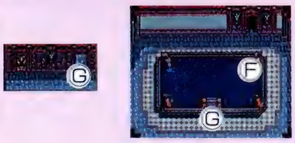












3つの伝承を聞いて

賢者アリアの伝承で、すべての伝承を聞いたことになるが、ここで気になるのは、太陽の仮面と、その制御装置である月の仮面の行方だ。伝承によると、太陽の仮面は樹海に眠っているようだが、はたして月の仮面の行方は…?



⬆太陽の仮面と月の仮面。2つとも入手することになるのだろうか

秘薬エリクサーを求めて
水の村・リブラ～プロマロックの街

水の村・リブラにいるティムの石化を治すために、セルセタを右往左往するアドルだが、結局、ティムの治療をする間もなくエストリアへ向かうことになる。

CHECK POINT!

- ●水の村・リブラでフレアと話す
- ●火の村・アリエダで村長と話す
- ●火の村・アリエダでレムノスと話す
- ●プロマロックの酒場に入る

水の村・リブラ

セルセタの原種を持って水の村・リブラに戻ると、医者のフレアが話しかけてくる。そして、セルセタの原種を調合して秘薬エリクサーを作るために、火の村・アリエダへ向かうことになる。



⬆医者のフレアとともに、火の村・アリエダへワープ。強制イベントだ

火の村・アリエダ

火の村・アリエダへ着くと、一度フレアと別れる。そして病院にいるフレアに会うと、もう少ししてから来てくれと言われる。ここは一度、村長マカールの家に寄ろう。村長は、息子のレムノスに声をかけてやってくれと言う。村の入口にいるレムノスと話したあと病院へ向かうと、フレアが病院の前にいて、調合のためにエストリアへ向かうことになるのだ。



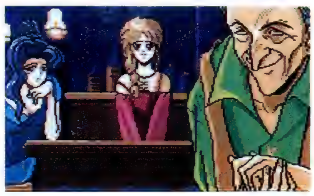
⬆火の村・アリエダの村長マカール。病院の左にある家に住んでいる



⬆レムノスは村の北の出入口で門番をしている。話しかけてみよう

プロマロックの街

エステリアへは、船を使って行く。船に乗るためにプロマロックの街に着いたら、一度フレアと別れて、港でおちあうことになる。このままま っすぐ港へ向かっても船には乗れない。以前はロムンの兵士が邪魔をして入れなかった酒場に入れるようになっているので、ここに寄ろう。この酒場では、兵士たちにエステリアへ行くようにとの命令が下ったという話が聞ける。このあと港へ行くと船に乗れるようになっている。船の中では、フレアが待っているぞ。



⬆初めて入ることのできる酒場。真ん中の女性から聞ける話が重要だ



⬆フレアは船の中で待っている。さっさと入ってしまおう

そしてエステリアで…

エステリアでは、『Ⅰ・Ⅱ』での出来事が攻略のカギとなる。例えば、フィーナとレナの2人の女神たちや、6人の神官の子孫であるキースなど、かつて冒険を手助けしてくれた仲間たちについて。また、銀のハーモニカや、ダームの塔で入手したアイテムのありか。さらに、エステリア平原の鉱山や、ゼピック村等、思い出の地。各地を巡りながら、これらを振り返ることが重要となってくる。そして、このエステリアで、闇の一族の一人、ガディスが待ち受けている！



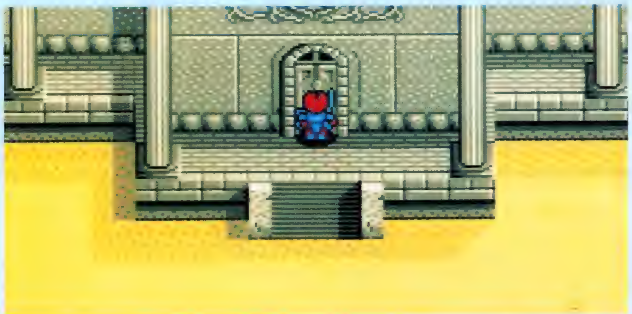
エステリアの平原に入口がある鉱山。奥深くには、女神の間がある。ここは、アドルがフィーナたちイースの女神と別れを告げた場所だ



アドルとリリアの再会はエステリアでの見せ場



再びファクトとやいばを交えるアドル。このファクトの正体は？



悪夢がよみがえるダームの塔。この懐かしいとも思える悪魔の塔に再び足を踏み入れたアドルに、どんな試練が待ち受けているのだろうか



アドルの前に立ちはだかる闇の一族のガディス。ファイヤーの魔法と巨大な剣を手にして、凶悪なる巨漢が直接アドルに襲いかかる！

※マップ上のアルファベットと矢印は、それぞれのつながりを表します

これを知っていればもう安心 イースⅣ㊙攻略法！

「どこに行けばいいのかわからない」とか、「どうしてもボスを倒せない」という悩みをお持ちのアナタ。これを読めばもう大丈夫。

虎の巻一 迷ったらルースを呼べ

次にどこへ行くか、また、何をするかがわからなくなったときは、白い杭のある場所で風のフルートを使い、伝書鳩のルースを呼ぼう。重要なヒントなどがわかるぞ。



次に行くべき場所などの、重要なヒントが書かれてある

虎の巻二 レベルアップで必勝

ボスにどうしても勝てないときは、ムキにならずに、周辺で敵を倒し、レベルアップしてから再び挑戦しよう。1つレベルが上がるだけで、かなり戦闘が楽になる。



レベル上げがボス攻略の基本であり、決め手にもなる

イースⅣ Present

ついに発売されたビッグタイトル『イースⅣ』。ハドソンの提供によって、なんと、ポスター、レターホルダー、ミラーの3種類の品を、それぞれ10名ずつ、合計30名にプレゼントするぞ。どれもお勧めの品ばかり。『イース』フリークは絶対に見逃さないように。P121の応募方法をよく読んで、「イースⅣプレゼント係」まで。希望する品を明記して送ってくれ。

ポスター



大きさはB3サイズ。PC版『イースⅣ』宣伝用だ



レターホルダー

主人公アドルの雄姿と、4人の仲間、カーナ、リリア、ドギ、リーザの姿が描かれている

ミラー



ハドソン特製のミラー。アドルの顔のとなりに、自分の顔が映るようになっている

RPG攻略特集②





発売直前攻略編

フル画面のビジュアルと、独特の戦闘システムで展開する「エメラルド ドラゴン」。序盤のエルバードから魔将オストラコンとの2度目の戦いまでを攻略する。

CD
NECホームエレクトロニクス
アーケードカード・スーパーCD-ROM²対応
'94年1月28日発売予定
7800円(税別)
ロールプレイング
バックアップメモリ
100%

基本システムと戦略性の高い戦闘を解説

ここでは、ゲームの攻略に欠かせない、基本システムと戦闘の解説を行う。基本システムは簡素にまとめられていて、戦闘は、行動ポイントを使用した戦略性の高いものとなっているぞ。

親切な基本システム

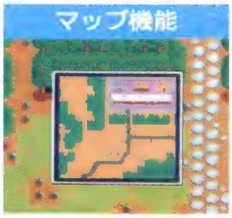
基本システムには、重要な用語を色違いで表示するなど、遊びやすい配慮が多数なされている。またコマンドにも、「マップ」や「相談」などがあり、ゲーム中に行き詰まらないようになっている。

困ったときに役立つコマンド

展開に詰まったら、「相談コマンド」でヒントが得られる。地図を手に入れるとその地方周辺のマップを表示することができる。



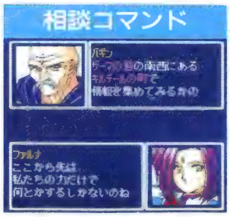
カラフルな色のついた会話のメッセージ



自分の位置が黄色い点の点滅でわかる。ダンジョンでも使用可



大きな看板でわかりやすい町の中



仲間がいろいろなヒントをくれる。展開に詰まったときに助かるゾ

戦闘はオートバトル

主人公アトルシャン以外のキャラはすべてオートバトルだ。戦闘を有利に進めるには、その時のパーティに合った隊列や攻撃順序を決めるのだ。また、命令コマンドで敵を集中攻撃することもできる。



コマンドで戦うのではなく、キャラを動かして攻撃を行うのだ



自由にフォーメーションを組むことができる

攻撃はポイントを消費

攻撃はキャラの下に表示される行動ポイントを消費して行う。キャラが1歩移動するのに1ポイントを消費。攻撃は武器によって使用するポイントの消費が違う。また、ポイントが残っていれば、1ターンに何度もキャラを動かせる。



キャラの下に表示される行動ポイントを消費して攻撃する。ポイントはレベルアップで増える

エルバード地方〜聖地イシュバーンへの第1歩

アトルシャンとタムリンの出会いと別れが描かれるオープニング。タムリンの角笛の音を聞いたアトルシャンの、聖地イシュバーンでの第１歩が、このエルバード地方だ。また、この地方にあるザーマの砦は、エルバードとキルデールの両方の地方にまたがっている。



角笛を吹くタムリン。ここから物語は始まる…

エルバード地方



Ⓐウルワンの町
Ⓑ祈りの丘の神殿
Ⓒマジュレスの洞窟
Ⓓエルバードの町
Ⓔエルバード城
Ⓕサダの砦
Ⓖザーマの砦

❶ウルワンの町

アトルシャンが最初に足を運ぶ町。長老から、タムリンが祈りの丘の神殿で行方不明だと聞かされる。次に酒場で、戦士バルソムが仲間に。この時点では回復魔法を使えるキャラがいないので、ヒールポーションは必ず買っておこう。



アトルシャンが最初に訪れる町。この町では、戦士バルソムが仲間になる。装備をしっかりそろえよう

道具屋	
ヒールポーション	10パルス
テント	40パルス

防具屋	
レザーアーマー	100パルス
ローブ	50パルス
レザーシールド	30パルス
キルボアール	300パルス

武器屋	
ショートソード	100パルス
ノーマルソード	200パルス
スリング	120パルス
スタッフ	80パルス

❷祈りの丘の神殿

神殿の地下にはダンジョンが広がっている。地下１階でリビングデッドを倒すとアトルシャンが落とし穴に落ちる。落ちた先の地下ろうでタムリンとの再会のイベントが。地下ろうを脱出し、バルソムと再会。再度地下2階へ。隠し階段はバルソムのヒントですぐに見つかる。地下2階で神官の亡霊を倒し魔道石を手に入れる。



隠し階段などは、パーティの仲間がイベント形式で見つけてくれる



小高い丘の上にある神殿あと。この地下にダンジョンが広がっている

※マップ上の記号は階段等のつながりを表し、また★は宝箱を表します

祈りの丘の神殿





バルソムのヒントで見つかる地下２階への階段。簡単にみつかるゾ





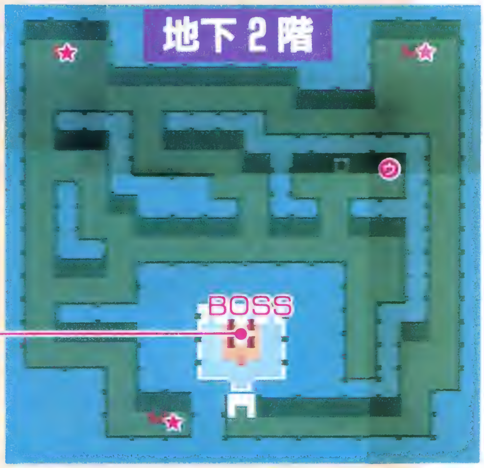
地下ろうで挿入されるビジュアル。ほとんどのビジュアルが全画面で描かれている



リビングデッドが襲いかかってくるイベントだ



ここで魔道石を守っている神官の亡霊が現れる



BOSS 神官の亡霊

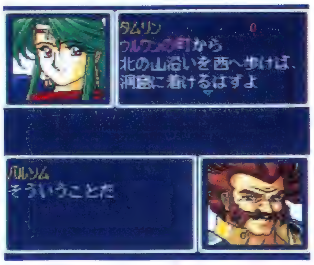
最初のボスである神官の亡霊。仲間はゴーストが2匹出てくる。相手はシールドの呪文を多用して、防御力を上げてくるが、攻撃力はさほど高くない。ヒットポイントをフルに回復していれば、問題なく倒せる。「命令」コマンドを使い、バルソムに神官の亡霊を集中攻撃させよう。



バルソムを活用すれば、神官の亡霊は比較的簡単に倒せる

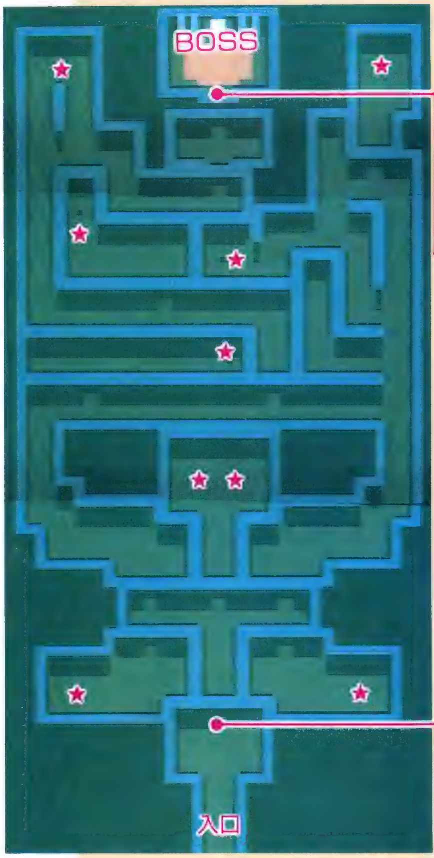
③マジュレスの洞窟

魔王ガルシアの影響で復活した魔神ゴーレム。その復活を阻止するため、マジュレスの洞窟へ行くことに。洞窟の中は、魔法の壁で封印されている。魔道石を使って封印を解こう。途中ヒールポーションやエルバードの地図が宝箱にあるので取るのを忘れずに。洞窟の最深部で、魔神ゴーレム復活を抑えている魔導師バギンが仲間になる。バギンは破壊のルビーをくれる。これは、敵全員に500ポイントのダメージを与えられるアイテムだ。魔神ゴーレムを倒すと、バギンの勧めによってエルバードの町へと向かうことになる。



「相談」コマンドを使って、マジュレスの洞窟の場所を確認できる

マジュレスの洞窟



バギンの問いに答える。自信がないを選ぶと追い返される



バギンが仲間になる。強力な魔法の援護は心強いばかりだ


封印された扉が、魔道石の魔力で開いていく

BOSS 魔神ゴーレム

ビーンボールを7体連れて出現する魔神ゴーレム。動きが鈍いのか、あまり広い範囲を動き回ることはない。そのぶん、ビーンボールの行動ポイントが高く、縦横無尽に動き回って攻撃を仕掛けてくる。バギンが加わっているので、強力な攻撃魔法を使用してくれるため楽に倒せる。


ボスの動きは鈍いのでヒットアンドアウェイを基本戦法としよう

④エルバードの町

エルバードの町に着いたら、酒場に行こう。ここでバルソムが、自分の過去を語ってくれて、フラワルド男爵が魔軍に内通しているらしいという話が聞ける。町の左下にあるフラワルド男爵の屋敷に乗り込もう。また、町の中には闘技場がありレベルの調整ができる。アトルシャンとタムリンのレベルに少々不安がある場合には、ここでレベルアップしていくといい。



町の住人に情報を聞く。フラワルドに対する黒いうわさが聞ける

道具屋	
ヒールポーション	10/パルス
テント	40/パルス

防具屋	
レザーアーマー	100/パルス
キルボアール	300/パルス
レザーシールド	30/パルス
バックラー	150/パルス
オープンヘルム	150/パルス

武器屋	
ノーマルソード	200/パルス
ロングソード	600/パルス
セルフボウ	300/パルス
スタッフ	80/パルス



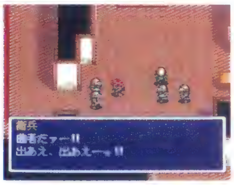
酒場でバルソムが自分の過去を語る。ドラマ性を重視したイベントだ



闘技場でレベルアップ。経験値を稼ごう

フラワルドの屋敷

ここでは、各フロアごと、強制的に戦闘に入る。一番奥の部屋でフラワルドの密書を手に入れると、フラワルド自身が現れ、戦闘に入る。フラワルドを倒すとイベントに入り、エルバード城へ進む。


戦闘が強制的に起こる。ヒールポーションを忘れずに



フラワルドが書いた、魔軍への密書を手に入れる。その後フラワルドが現れ、戦闘が始まる

BOSS フラワルド

イビルソルジャーを6人連れて出てくる。フラワルド自身は、いきなりパーティの真ん中めがけて突っ込んでくる。攻撃力命中率ともに高い敵なので、結構きびしい戦いになる。バルソムを使ってイビルソルジャーを遠くに引きつけ、フラワルドにはアトルシャンで攻撃をする。


まっすぐ突っ込んでくるフラワルドをアトルシャンで迎え撃とう

❺エルバード城

汚名を晴らしたバルソムが、近衛隊長として残るために、パーティから抜けてしまう。だが、ハスラムとファルナが仲間になり、魔王討伐隊として前線へと向かうことになる。城の宝物庫では、パルスとロングソードが手に入る。



ハスラム、ファルナと魔王討伐隊を結成する



エルバード王の誘いでバルソムが近衛隊長として残ることになる



エルバード城の宝物庫で、ロングソードを入手できる

❻サダの砦

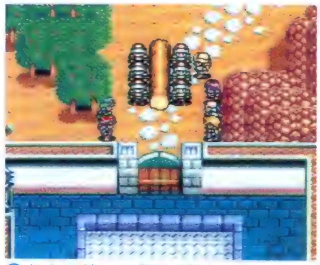
エルバードの町の右上にあるサダの砦。強制イベントで話が進む。まず、サダ騎士隊長から、現在の魔軍の勢力とレジスタンスの情報が聞ける。レジスタンス制圧に向かった魔将オストラコンを追ってキルデール地方に進むには、ザーマの砦を越えるしかないので、ザーマの砦に攻め込むサダの部隊に協力することになる。



サダ騎士隊長から情報が聞ける。オストラコンの名前が初めて出るぞ

❼ザーマの砦

砦の前で分断されたサダの部隊と合流し、砦に突入するイベントが起きる。砦の奥ではオストラコンに仕える3匹の魔物のひとり、魔闘鬼パラゴが待ち構えている。パラゴを倒すとザーマの鍵が手に入る。この鍵を使うと、パラゴの部屋の隣にある宝箱を開けることができる。中には金塊が入っているので、忘れずに取ろう。


丸太を使って門を開けようとするサダの兵。フィールドイベントだ。



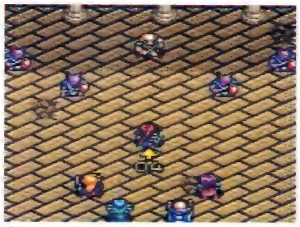
敵兵を倒して地下ろうの鍵を入手



サダに話を聞きパラゴとの戦いへ

BOSS 魔闘鬼パラゴ

魔闘鬼の異名を取るだけあって、今までのボスとはケタ違いの強さを持っているパラゴ。1回の攻撃でかなりのダメージを負ってしまう。まず、5匹出てくるコボルトを確実にしとめる。そして、パラゴに対して集中攻撃をしかけよう。ただし、回復をまめに行うのを忘れないように。

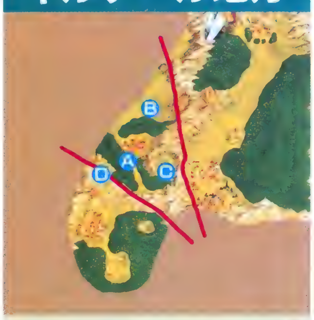

パラゴの攻撃のダメージは大きい。攻撃したらすぐに逃げよう

キルデール地方〜アトルシャンたちの目的が明らかに

ザーマの砦とアーパスの砦に囲まれているせいか、この地方は情報の宝庫だ。レジスタンスの指導者ホスロウのことや、風の英雄サオシュヤントのうわさも聞ける。今後の冒険に関わってくるうわさ話も多いので、聞き逃さないように。エメラルドドラゴンの貴重な情報も得ることができる。この地方では、物語の布石となっている情報を数多く知ることになる。また、イベントの数も多い。



キルデール地方

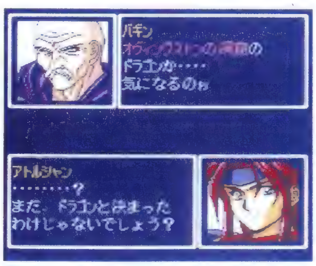


Ⓐキルデールの町 Ⓒスローシュの洞窟
Ⓑオヴィングストンの洞窟 Ⓓアーパスの砦

このの地方には、このキルデールの町しかない。この町を中心に行き来することで様々な情報が入手できる

❶キルデールの町パート1

この地方には、町はこのひとつしかない。よって、ここを中心に動くことになる。酒場のバーテンからオヴィングストンの洞窟の話を聞くと、バギンの様子がおかしくなる。ここで「相談」コマンドを使うとドラゴンの話が聞ける。



なにやら、秘密を持っていそうなバギンの様子。どうも、あやしい!

道具屋	
ヒールポーション	10パルス
ハイパーポーション	30パルス
テント	40パルス
ブドウ酒	20パルス

防具屋	
キルボアール	300パルス
チェインメイル	800パルス
レザーシールド	30パルス
バックラー	150パルス
オープンヘルム	150パルス

武器屋	
ブロードソード	1500パルス
セルフボウ	300パルス
スタッフ	80パルス

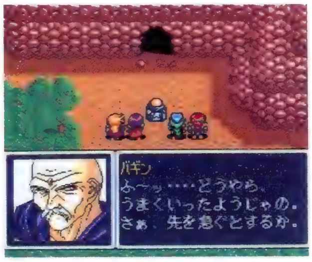
※マップ上の記号は階段等のつながりを表し、また★は宝箱を表します

❷オヴィングストンの洞窟

洞窟の入口は、岩で塞がれている。ここでイベントになり、バギンが魔法で岩を吹き飛ばす。中に入るとバギンが疲れたと言ってパーティから抜ける。途中に白骨があり、ここでフィトマの指輪を入手。これはファルナに関係している。洞窟の最深部にいくと、シルバードラゴンからエメラルドドラゴンとエメラルドグレイスの話が聞ける。洞窟の入口に戻ると、バギンが杖を残して姿を消している。



⬆入口が大きな岩でふさがっているオヴィングストンの洞窟



⬆バギンの魔法の力で、入口をふさいでいた大岩が一瞬で吹き飛ぶ

❸キルデールの町パート2

失そうしたバギンを探しにキルデールの町に戻ることになる。町に戻ると、町の南東にあるスローシュの洞窟に秘宝があるという話と、バギンが酒場に向かったという話が聞ける。酒場のバーテンから、バギンがスローシュの洞窟の話を聞き回っていたとの情報を聞いた後、バギンを追い、町の南東にあるスローシュの洞窟へ向かう。



⬆どうやらバギンは、このスローシュの秘宝を取りに向かったらしいぞ

❹スローシュの洞窟

スローシュの洞窟は、前半が通常の洞窟状で、後半が建物のような作りになっている。後半の建物部分には、炎が吹き出すトラップがある。青い敷石の上を歩けばトラップは作動しない。最深部の宝箱にバギンの手紙があり、ナナイの村へ向かうと書いてある。



⬆バギンを追いスローシュの洞窟へ



⬆青い敷石以外の場所を踏むと炎が伸びて、別の通路へ飛ばされる

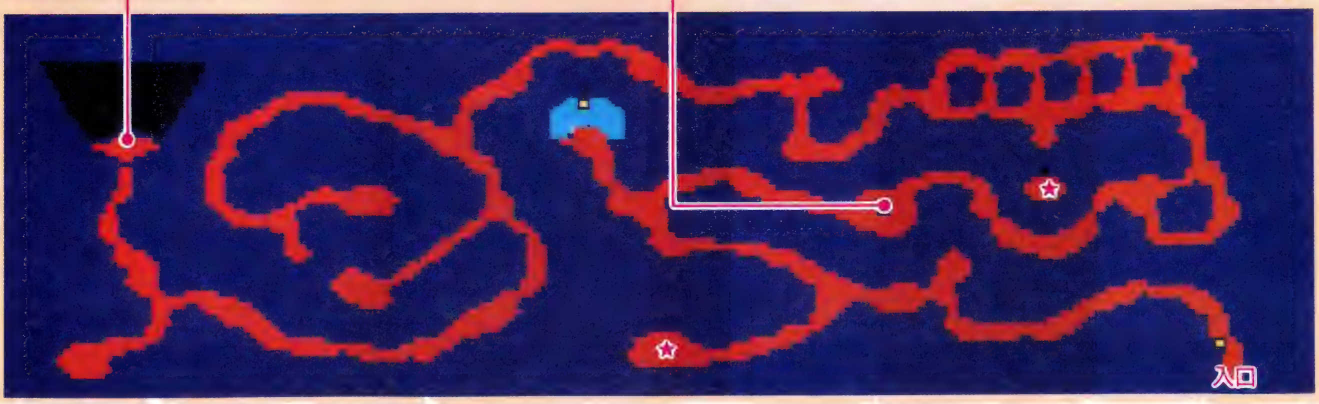
オヴィングストンの洞窟



⬆巨大なシルバードラゴンが、アトルシャンたちに語りかける



⬆ファルナが白骨死体からフィトマの指輪を手に入れる



※マップ上の記号は階段等のつながりを表し、また★は宝箱を表します

⑤キルデールの町パート3

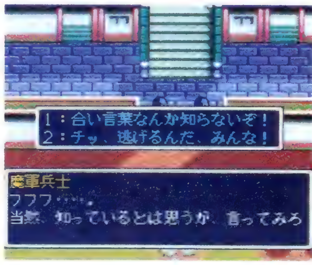
ナナイの村へ向かうために、1度キルデールの町へ戻る。すると、タップ爺さんがアトルシャンたちを探しているという話が聞ける。タップ爺さんのもとへブドウ酒を持っていくと、レジスタンスへ書簡を届けて欲しいと頼まれる。願いを聞くと、アーパスの砦を越えるため必要な魔兵の鎧を手配してくれる。これは道具屋で受け取る。



⬆タップ爺さんの頼みを引き受けると魔兵の鎧を手配してくれるぞ

⑥アーパスの砦

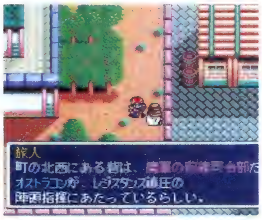
キルデールの町から川沿いに南西に向かうと、アーパスの砦にたどり着く。砦の直前で魔兵の鎧を身に着けること。門の前で魔兵に話しかけると、門を開けてくれるが、この時点では、砦の中には入れない。右端の通路を通って、フウォーウィー地方へと抜ける。門を通るときに、魔兵に見破られ戦闘に入るが、簡単に倒せる。



⬆うまく抜けたと思ったのもつかの間。合言葉を聞かれて正体がバレる

フウォーウィー地方～魔将軍オストラコンとの最初の戦い

この地方では、魔軍との戦いの最前線ということもあり、レジスタンスなどから、謎の多い魔将軍オストラコンや、魔軍の情報が多数聞ける。また、この地で出会えるレジスタンスは、今後の戦いで心強い味方となってくれる。



⬆レジスタンスは心強い仲間として活躍する

フウォーウィー地方



Ⓐフウォーウィーの町　Ⓑ魔軍前線司令部　Ⓒダードワの村　Ⓓナナイの村　Ⓔゴーメズの巣　Ⓕレジスタンスの洞窟　Ⓖアーパスの砦

①フウォーウィーの町パート1

この町では、近くに魔軍の司令部があるため、最初のうちは情報を仕入れにくい。まず、酒場に行き、バーテンにタップ爺さんの使いだと告げる。すると、酒場の地下にいるホスロウのもとへ案内してもらえる。書簡を渡すと、ホスロウから魔軍前線司令部攻略の手伝いを頼まれる。また、この町には闘技場があるので、ここでレベル調整をしよう。



⬆まずはバーテンに、タップ爺さんのことを話す



⬆レジスタンスのリーダー、ホスロウとの出会い。後で仲間になるぞ

道具屋	
ヒールポーション	10パルス
ハイパーポーション	30パルス
テント	40パルス

防具屋	
チェインメイル	80パルス
ブレストプレート	1800パルス
アイアンシールド	500パルス
サーリット	650パルス

武器屋	
ブロードソード	1500パルス
モーニングスター	1300パルス
セルフボウ	300パルス
ライトクロスボウ	700パルス

②魔軍前線司令部

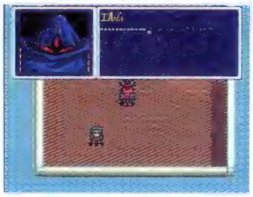
司令部の中は、フラワルドの屋敷に似ている。奥の広間には、オストラコン、ダードワの酋長、魔蛇鬼エルムの3人がいる。ここでビジュアルが入り、アトルシャンがオストラコンの右腕を切り落とす。しかし、エルムの邪魔が入り、オストラコンは逃げてしまう。エルムを倒して酋長を助けると、酋長は無言で出ていってしまう。



⬆レジスタンスの陽動作戦で魔兵がいなくなる。乗り込むチャンスだ



⬆残っている見張りから、ダードワの酋長の話が聞ける



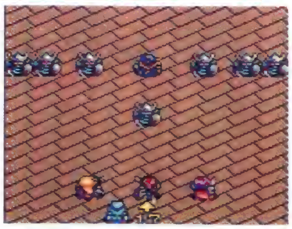
⬆魔蛇鬼エルムの邪魔で、オストラコンが逃げてしまう



⬆ビジュアルイベントで、アトルシャンに右腕を切り落とされるオストラコン。迫力だ！

BOSS 魔蛇鬼エルム

エルムはイビルナイトを7体連れて出てくる。エルムは竜巻を起こすなど、魔法を使った攻撃をしてくる。アトルシャンでイビルナイトを攻撃し、ハスラム、ファルナの2人にエルムを集中攻撃させよう。また、アトルシャン自身がヒールポーションなどで、パーティの回復に努めよう。



⬆魔法攻撃を仕掛けてくる魔蛇鬼エルム。体力回復を怠るな！

③フウォーウィーの町パート2

フウォーウィーの町に戻るとイベントになる。エルバードが魔軍の総攻撃を受けたと聞き、そのためハスラムがパーティから抜ける。その後、ホスロウからダードワの酋長への紹介状を受け取り、ダードワの村へと向かう。



○エルバードが総攻撃を受けたという情報が入る



○魔軍からエルバードを守るため、ハスラムはパーティから抜ける



○ホスロウの手紙を受け取り、バギンを探しにダードワの村へ

⑤ナナイの村

ナナイの村への道は、ヤマンがヒントをくれる。村の直前になってヤマンが、ナナイの村が禁断の地になったのはゴーメズのせいだと打ち明ける。村では、バギンらしき老人がゴーメズの巣へ向かったという話が聞ける。



○ヤマンは、インディアン嘘ツカナイといった感じで案内してくれる



○ダードワの民はゴーメズ封印のため、ナナイの村を禁断の地とした



○バギンはゴーメズの巣に向かった後だった

④ダードワの村

ダードワの村は、フウォーウィーの町の右下にある。酋長にホスロウの手紙を見せるが、酋長は協力できないと言う。ここで、ヤマンが仲間になり、ナナイの村へと案内してくれる。ヤマンを仲間にした後、酋長の家の若者に話しかけよう。ロングボウがもらえるぞ。



○酋長の息子ヤマンが仲間になる

⑥ゴーメズの巣

ゴーメズの巣の中には、ゴーメズの体液が点々とあり、踏むとダメージを受ける。洞窟の奥でバギンを発見するとビジュアルに入る。バギンは、ファルナがバギンの養女で、オヴィングストンの白骨体が彼女の父親だと告げて死ぬ。その後、ゴーメズとの戦闘に入る。



○ナナイの村の南にあるゴーメズの巣。中は不気味なダンジョンだ

ゴーメズの巣

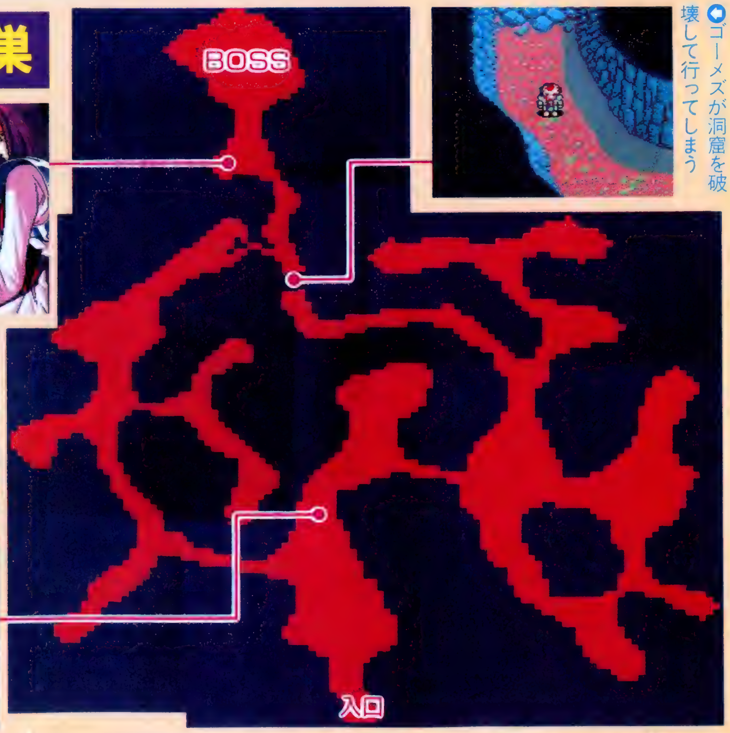


○瀕死のバギンが最後の力を振り絞って、フィトマの指輪に全魔法力を注ぎ込みファルナに託す…





○ゴーメズの餌食になった人間の白骨が！



○ゴーメズが洞窟を破壊して行ってしまう

BOSS 魔獣ゴーメズ

魔獣ゴーメズはミノタウロスを6体連れている。ゴーメズ、ミノタウロスともに攻撃力が高い。戦闘の前にアトルシャン、ファルナを少し前に配置する形の隊列を組む。攻撃順序はヤマンとタムリンを先にする。タムリンとヤマンで、遠距離から攻撃を加え、アトルシャンたちでとどめを刺そう。まずミノタウロスを倒して、ゴーメズを取り囲んで攻撃をするのがベスト。

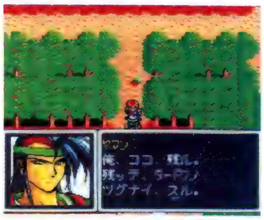


○対ゴーメズ戦の基本は、遠距離からの攻撃。ヤマンの出番だ

※マップ上の記号は階段等のつながりを表し、また★は宝箱を表します

⑦ナナイの村パート2

ナナイの村に戻って村の右下にある家に行き、中の女に話しかけるとファルナの母親の幽霊に会える。ハスラムを追ってエルバードへ戻ろうとすると、ヤマンが、ダードワの償いをするために残ると言ってパーティから抜けてしまう。



↑ナナイの村で、ヤマンがパーティから抜ける

⑧フウォーウィーの町パート3

フウォーウィーの町に戻ると、酒場のバーテンから、レジスタンスの隠れ家の場所を聞ける。また、このほかにも、アーパスの砦を守る魔戦鬼バシタの情報と、ダードワの酋長だけが知るダードワの森の秘密のうわさが聞ける。



↑バーテンからレジスタンスの情報が聞ける



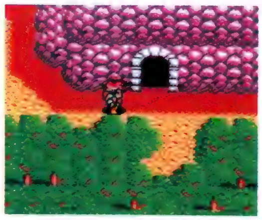
↑エルバードの現状を聞けるぞ



↑ダードワの秘密とはいったい…

⑨レジスタンスの洞窟

アーパスの砦の南東にあるレジスタンスの洞窟。ここではエルバードへ抜けるため、ホスロウに協力を要請することになり、ここでホスロウが仲間になる。洞窟内にある宝箱の中には、破壊のルビーとパルスが入っているぞ。



↑アーパスの砦の南東にあるレジスタンスの洞窟



↑ホスロウが仲間になってくれる。4人パーティになり心強いばかりだ



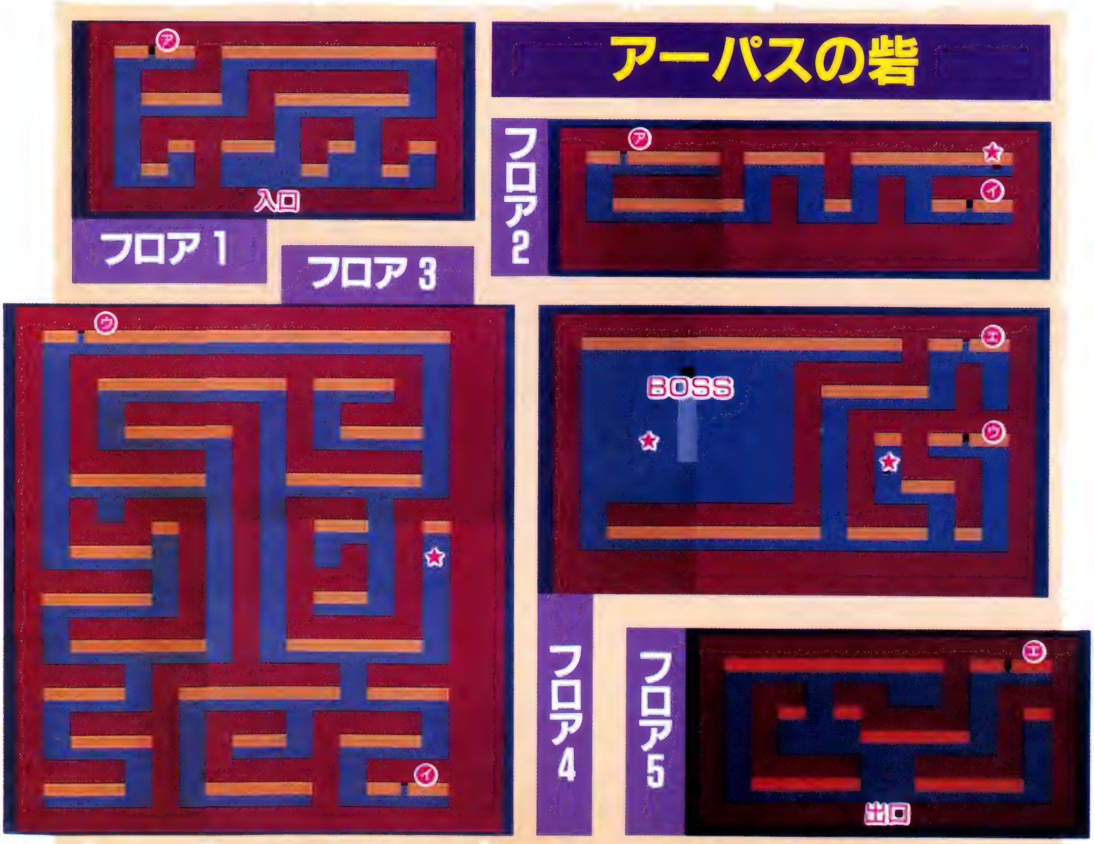
↑レジスタンスの宝箱の中には、破壊のルビーなど、役立つものがある

⑩アーパスの砦

エルバードまでほとんどの町や砦が侵略されている。まずは、このアーパスを落として突破口を開くのだ。砦の門は、レジスタンスの戦士カルシュワルに開けてもらえる。砦の中は5つのフロアに分かれており4つめのフロアに魔戦鬼バシタがいる。バシタを倒すと、オストラコンが新たに恐ろしい力を手に入れたという情報が聞ける。

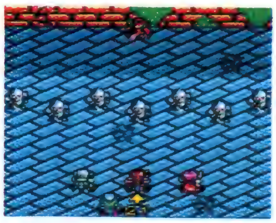


↑カルシュワルの働きで、砦の中には簡単に入ることができる



BOSS 魔戦鬼バシタ

スチールマン7体を連れているバシタは、魔法と直接攻撃の両方を使う。破壊のルビーがあればここで使おう。なければ先にスチールマンを倒し、後は回復を行いながら攻撃していく。



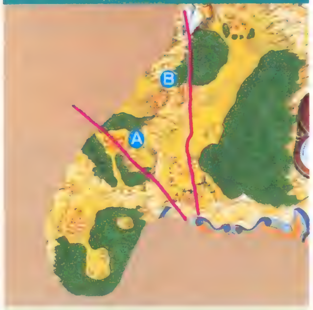
↑バシタは強い。破壊のルビーはここまで取っておこう

キルデール地方～占領されたエルバードへ

この地方一帯も魔軍に侵略されている。エルバードへ急ぎたいところだが、ここはぐっとこらえて、この地方を魔軍から解放しよう。エルバードの現在の状況などの話も聞けるので、レジスタンスに協力して、情報を入手すること。



キルデール地方

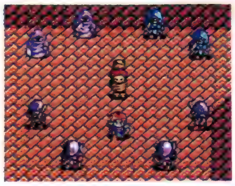


Ⓐキルデールの町　Ⓑザーマの砦

この地方は魔軍に占領されてしまっている。町や砦を魔軍から解放しつつ、情報を集めていこう

❶キルデールの町

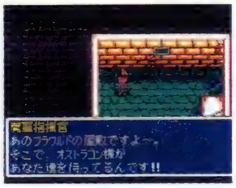
最初に酒場に行き、見張りの魔兵を倒してからバーテンの話を聞く。すると、タップ爺さんが捕まったという話を聞ける。町の広場でタップ爺さんを助けると、ハスラムが死んだといううわさを聞く。



タップ爺さんが魔軍に捕らわれる。ワナでも助けにいこう

❷ザーマの砦

レジスタンスの協力でザーマの砦に攻め込む。地下ろうにいる指揮官から、オストラコンの伝言を聞く。その後、ザーマの鍵が入手できる。鍵のかかった宝箱から、アイテムを取ることができるぞ。



ザーマの砦で、オストラコンの伝言を聞くことになる

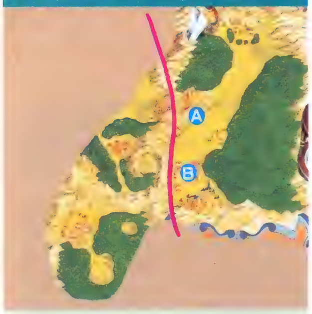
エルバード地方～魔将軍オストラコンのワナ

オストラコン率いる魔軍に占領され、人が1人もいなくなっている。再度訪れた、エルバード地方での最大の目的は、エルバードの町にいるオストラコンと会うこと。そのほかにはイベントはない。



オストラコンのワナが張りめぐらされている

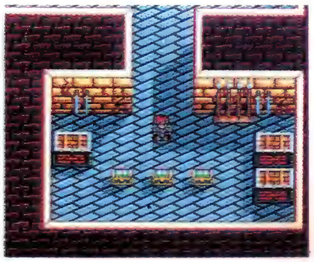
エルバード地方



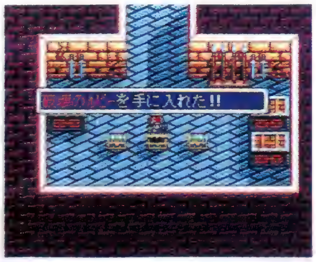
Ⓐサダの砦　Ⓑエルバードの町

❶サダの砦

オストラコンの誘いに乗って、エルバードの町にいく前に、少しサダの砦に寄り道していこう。誰もいないサダの砦には宝箱が残っているのだ。以前は見張りがいて取れなかった宝箱が取れる。3つある宝箱の中身は、妖精のキノコと破壊のルビー。そして3000パルスが手に入る。特に、全部の敵にダメージを与えられる破壊のルビーとパルスは、今後の戦いで役に立つので、手に入れておきたい。



オストラコンに占領され、無人となったサダの砦。必ず寄っていこう



破壊のルビーと3000パルスは、今後のことも考え、必ず手に入れよう

❷エルバードの町

ここでは、フラワルドの屋敷に直行しよう。奥の部屋で屋敷の見取り図を発見し、北の部屋にある隠し通路を通って、オストラコンの待つ部屋へ。ここでビジュアルになり、ハスラムを助けるためにオストラコンと取り引きをする。



奥の部屋には、隠し部屋を記した見取り図が!



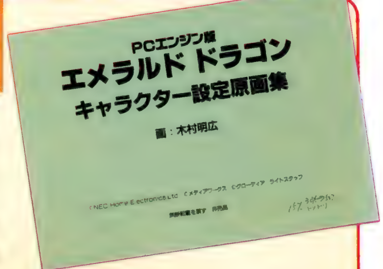
この部屋の中に隠し通路がある。簡単に見つけることができるぞ



オストラコンの黒水晶の中に閉じ込められたハスラム

エメラルド ドラゴン スペシャルプレゼント

NECホームエレクトロニクスからスペシャルプレゼントのお知らせ。『エメラルド ドラゴン』のキャラ設定資料集を30名にプレゼントするぞ。各キャラ設定に声を担当した声優のサイン入りの豪華版だ。希望者は、P121の応募方法を良く読んで、「エメドラ設定集プレゼント係」まで。



各キャラの描かれたページに、そのキャラの声をあてた声優のサインが入っている豪華な設定集だぞ



作者紹介

●近藤敏信、'69年9月14日生まれ。ゲームクリエイターとして数多くのソフトに携わっている。最近の代表作としては、キャラクタデザインも担当したPCエンジンソフト、『ルイン 神の遺産』や『GALAXY刑事GAYVAN』などが挙げられる。

The Legend of Xanadu 風の伝説ザナドゥ

プラス1

●風の伝説ザナドゥに関するさまざまな情報などをお伝えする、はみだしコーナー"プラス1"。みんなのファンレターや面白い情報などもドシドシ載せるから、お便りよろしくネ!!



●プラス１初回の今回は、『ドラゴンスレイヤー』シリーズについてチョット触れてみよう。『ドラスレ』シリーズは最新作の第８弾『風の伝説ザナドゥ』で15作品目となるんだ。



作者からのメッセージ

●最近、テレビ埼玉で再放送中の1作目の「ガンダム」を見て、燃えている!! 次は〈ザブングル〉もと期待している。この燃えたぎるハートを『風の伝説ザナドゥ』にすべて注ぎ、完全燃焼。みんなも応援よろしくネ!

The Legend of Xanadu 風の伝説ザナドゥ プラス1

●記念すべき第1作目、オリジナルの『ドラゴンスレイヤー』が発売されたのが、1984年の9月のこと。つまり'94年は、『ドラスレ』シリーズの誕生10周年を迎える記念すべき年なんだ。



ファンレター募集

●このコミックの原稿もそっちのけで「ガンダム」にカジリついている近藤先生（笑）に、励ましのお便りを送ってください!!

あて先

〒105 東京都港区新橋4−10−7 TIM PCエンジンファン「近藤先生ファンレター」係

●PCエンジンで楽しめる『ドラスレ』シリーズは『ソーサリアン』、『英雄伝説』と『英雄伝説II』、そしてPCエンジンオリジナル作品として登場する『風の伝説ザナドゥ』の4本。



お便り募集

●編集部ではこのコミックを読んだ感想や意見、イラスト、そして"プラス1"ネタなど、さまざまなお便りをお待ちしてま〜す!!

あて先

〒105 東京都港区新橋4−10−7 TIM
PCエンジンファン「ザナドゥコミック」係



プラス1 ●さまざまな展開を見せる『ドラゴンスレイヤー』シリーズ。今後どのような作品が、この人気シリーズに登場するのか非常に楽しみところ。新たなタイトルの発表がまちどおしいネ!!



【アリオスに不吉な影が忍び寄る!! 波乱の次回、3月号は1月29日発売】

伝説という名の風が静かに流れ始めた…。その渦中でアリオスの運命は!?



好奇心旺盛なアンテナに"高感度情報"を発信!!

INFO インフォスクラム SCRUM

Event

制作スタッフに会える!

『エメドラ』発売記念イベント

待ちに待った'94年1月28日、NECホームエレクトロニクスから『エメラルド ドラゴン』が発売される。その発売を記念して、秋葉原で3日間イベントが行われるゾ。全日、非売品の『エメドラ』グッズがもらえるほか、抽選で制作スタッフ陣のサイン色紙などももらえる。2日目からは、枡田省治(監修)、飯淳(原作・脚本)、木村明広(原画・美術監督)、岩崎啓眞(プログラム演出)、福田裕彦(音楽)と豪華な顔触れの制作スタッフが勢ぞろい。開発裏話や『エメドラ』最新情報を聞くことができる。また、このそうそうたるメンバーからして、業界ウラ情報なども飛び出すコト間違いナシだね!?



『エメドラ』はタムリン(左)とアトルシャン(右)が繰り広げるファンタジーRPGだ

●エメラルドドラゴン発売記念フェア開催日程

開催日	場 所	内 容
1月28日	■会場:秋葉原LAOX ザ・コンピュータ館イベント会場 ■住所:東京都千代田区外神田1-7-6 ■問い合わせ:ザ・コンピュータ館 ☎03-5256-3111	10:00〜20:00
1月29日		第一部 13:00〜14:00 第二部 15:00〜16:00
1月30日		第一部 13:00〜14:00 第二部 15:00〜16:00

News

ジェットコースターアニメ!?

あの『F・F』がビデオに

あの『ファイナルファンタジー』がOVAになる。内容はスーパーファミコン版『F・FV』の続編にあたり、巻を追うごとにスゴい展開になっていくという"ジェットコースターアニメ"。謎に満ちた意外な展開が期待できそう。このアニメ版はスクウェア全面協力のもと、オリジナルスタッフにより制作される。スタッフは監督に『銀河鉄道999』の、りんたろう、脚本に『ビースト三銃士』の、あかほりさとる。一方、声優はプリッツ役に『絶対無敵ライジンオー』(日向仁)の松本梨香、リナリー役に『YAWARA!』(猪熊柔)の皆口裕子、ルージュ役に『うる星やつら』(ラム)の平野文を起用。第1巻発売とほぼ同時期にスーパーファミコン版『F・FVI』が発売されることだし、来年はF・Fづくしの年になるかもね!?



第1巻は'94年2月、同年夏までに全4巻がNTT出版より発売される予定



右から監督・りんたろう、ルージュ役・平野文、プリッツ役・松本梨香、リナリー役・皆口裕子、脚本・あかほりさとる

業界情報ナンでも満載! NEWS あ・ら・か・る・と

ニュース

NECホームエレクトロニクスは、32ビット次世代ゲームマシンFX(仮称)の開発ツールの供給を開始した。年内に全サードパーティのうち約10社に供給し、年明け後に順次、供給先を増やし、開発体制を整える予定。

ニュース

全国レコード店で'94年2月18日よりNEO・GEOフェア開催。期間中にSNKのCD、ビデオ、LDを買うと、1000円ごとにNEO・GEO格闘ゲーム人気キャラクタの特製テレカやカード入りお楽しみ袋を(続く)

ニュース

店頭プレゼント。また、12月発売のサイトロンSNK/NEO・GEOのCD、ビデオ、LDに入っている応募券を送ると、抽選で1万名に店頭キャンペーンでもらえるカードやテレカを60枚収納できる特製アルバムが当たる。

ニュース

先ごろ、カプコンに著作権侵害と提訴されていたデータイーストが、逆に「営業誹謗」としてカプコンを提訴。カプコンはこれに対し、「訴状を見てから対応するが、徹底的に争う方針に変わりはない」(総務部)としている。

テレビ

一定料金を払えば好きなだけゲームができる「TVゲームチャンネル」計画が始動した。東京ケーブルネットワークとセガが共同で開発を進めている同番組、11月中旬に無料モニターを500世帯募った。モニター宅は(続く)

テレビ

セガがケーブルテレビのために開発した「ゲームレシーバー」とメガドライブ2を貸与され、'94年3月までの予定で配信を受ける。モニターには申し込みが殺到し、「現在は新規の申し込みを断っている状態」だそう。

INFO
インフォスクラム
SCRUM

ニュース

NECホームエレクトロニクスは12月から'94年1月31日まで「DUO/CD-ROM²150万台突破記念セール」を実施中// キャンペーン期間中に（当日消印有効）DUO-Rを購入して保証書に郵便番号、住所（続く）↙

ニュース

↙氏名、電話番号を明記し、そのコピーと郵送手数料の郵便切手150円分を同封して下記まで送ると、「エメラルドドラゴン」木村明弘描き下ろしと、「風の伝説ザナドゥ」日本ファルコム描き下ろしの、特製オリジナル（続く）↙

ニュース

↙テレホンカード2枚をセットでプレゼントする。■応募先：〒163-91東京都新宿私書箱27号 デュオ-Rキャンペーン事務局 ■問い合わせ：デュオ-Rキャンペーン事務局 ☎03-3485-2903

スポット

ナムコが神奈川県鶴見市に「ナムコ・ワンダーシティ」を開設。これは、アミューズメント施設「プラボ」と、ファミリーレストラン「デニーズ」、ファーストフードショップ「ベッカーズ」のコンプレックス施設だ。

ニュース

コナミが名古屋に支店を新設した。これは、近年の市場拡大にともない、大阪支店だけでは中部地区をカバーしきれなくなったため。さらに、同社は'94年で創業25周年を迎え、それに向けて国内5拠点体制を整えるとのこと。

ニュース

カプコンが年末年始、スーパーファミコンソフトによる「カプコン・サンクス・フェア」を全国で実施する。11月26日に発売された「アラジン」のパッケージ同封のアンケートハガキを送ると、抽選で2000名に（続く）↙

ニュース

↙「アブーぬいぐるみ」をプレゼント。また、シリーズ初のスーパーファミコン版となる「ロックマンX」（12月17日発売）を買った人先着50万名に「'94年カプコンキャラクターズカレンダー」をプレゼントする。

CD

NTT出版よりシングルCD「ファイナルファンタジーVI STARS Vol.1」「〜2」が'94年1月21日に各税込900円で発売。2枚買うと抽選で5000名にF・FVI特製キーホルダーが当たる。詳細はCDジャケットに記載。

ニュース

ナムコは'93年3月に上海ナムコを設立し、同年6月に中国・上海市内に日本企業系列として初めてアミューズメント施設を開設。先ごろ、続く2号店「上海南夢宮電子遊戯世界」が、今度は上海のデパート内に開設した。

Goods
人気ゲームキャラがカレンダーになった//
「ゲーメストカレンダー1994」

年末は忙しい。で、ついつい忘れがちなのがカレンダー。年が明けてから気づく人もけっこういるんじゃない？ さて、そんな人に朗報// ゲームフリークを自認するなら見逃ごせないカレンダーを紹介しよう。その名も「ゲーメストカレンダー1994」。A2判オールカラー、13枚つづりの豪華版だ。最近のゲームキャラで人気が高いNEO・GEO『餓狼伝説2』『ワールドヒーローズ2』の、ともに開発陣が描き下ろしたイラストを使用。とくに『ワールドヒーローズ2』のは12枚すべてがこのカレンダーのために描かれたものなのだ。唯一の欠点といえば、もったいなくてめくれないかもしれないことかな!?
■価格：各1300円（税込） ■問い合わせ：新声社 ☎03-3293-9326



○「ワールドヒーローズ2」はすべて描き下ろし。女性キャラが多いのもうれしい♡

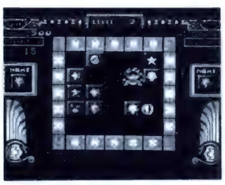


○「餓狼伝説2」はキャラクタの横に超必殺技の連続写真が載っているのだ!!

○黒いバックにイラストが映える、渋い表紙だね

News
スーパーファミコン版『KEEPER』
新感覚のパズルゲーム

スーパーファミコンの新感覚アクション・パズルゲーム『KEEPER』は「ログイン・ソフトウェア・コンテスト」グランプリ獲得作品。不思議な生き物プクルとピクルは、「コットン」のキャラクタデザイナー、田村英樹が担当している。
■発売元：データムポリスター ■媒体：スーパーファミコン専用カートリッジ(4メガ) ■発売日：'94年2月25日発売予定(税別7200円)


○フィールドに次々と現れる石板を手際よく消していく

Books
美少女マニア必見/
エルフ監修公式ゲームガイド

超美しいCGによる美少女ソフトでファンの心をワシづかみにして離さないパソコンソフトハウス、エルフ。その監修による『エルフ監修公式ゲームガイド』が出版された。内容は「同級生2」の独占情報や新作ゲーム紹介、攻略記事、キャラ辞典、スタッフインタビューなど超盛りだくさん。まさに「ファン」ブックといえる一冊だぞ。



○発行・辰巳出版。税込1300円で全国の書店にて発売中！

Event
ゲーマデリック初のソロライブ開催
CDを買えば先着招待//

データイーストのサウンドチーム、ゲーマデリックが初のソロライブを開催。ライブのほか、新作ゲーム展示コーナーなど、内容は盛りだくさん。入場方法は、'94年1月リリースする初のベストアルバム『DELICIOS SELECTION』を買って、応募券を送れば先着で250名を招待するとか。これは今から予約するしかないね。
■日時：'94年2月5日 18：30開演
■会場：原宿ルイード（JR原宿駅竹下口より徒歩5分）



○発売日は'94年1月21日。ポニーキャニオンより税込2500円

News
『キャプテン翼』<小学生篇>
10年前にもサッカーブームが!?

10年前、一大ブームを巻き起こしたあの翼くんが帰ってきた／ 『キャプテン翼』のTV版アニメが、なんとノーカット版でビデオ化されたのだ。全56話が14巻に完全収録。今すぐビデオ屋にGOだね//
■問い合わせ：ソニーレコード ☎03-3266-5843


○ライバル日向くんとの一騎討ち。心の中の名場面がブラウン管によみがえる

News

『秋山仁の数学ミステリーツアー』(仮称)
PCエンジンに教育ソフト!!

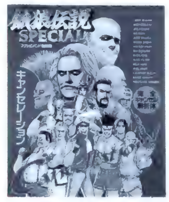
なんと、PCエンジンに教育ソフトが登場!! これは、NHKが「TVゲーム感覚で遊びながら学習できる」を目的に開発を始めたもの。で、CD-ROMマシンとしてもっとも普及しているPCエンジンが選ばれたというワケ。ソフト第1弾は数学者の秋山仁氏監修による数学ソフト。その『秋山仁の数学ミステリーツアー』(仮称)は'94年秋発売を予定。■媒体：CD-ROM² ■予定価格：5000円以下 ■発売、問い合わせ：NHKエディケーショナル ☎03-3238-7415


○秋山氏。東海大学教育所教授で、数々の著書、予備校やNHKの数学番組の講師として有名

Books

『餓狼伝説SPECIAL』キャンセレーション
キャンセル技の攻略本!?

好評稼働中の『餓狼伝説SPECIAL』。前作から大幅にパワーアップして、さらに激しい闘いが可能になった。しかし難易度のほうも上昇し、なかなか勝てない人も多いのでは？ この『餓狼伝説SPECIAL キャンセレーション』はキャンセル技の徹底解説中心の解説書だ。■問い合わせ：マガジンランド ☎03-5379-0995



○マガジンランドより税込980円で発売中。新しい視点で徹底分析

Goods

カシオの多機能ウォッチシリーズ
時を刻むだけではもう古い!!

カシオの多機能ウォッチシリーズはゲーム世代の心をくすぐるぞ。TV、スポーツなどに対応してて、スタイルも抜群。これからは腕に機能で決まりだね。■問い合わせ：カシオ計算機（株）☎03-3347-4811



○国内のほとんどのテレビやビデオのリモコン操作可能な『腕リモ』。税別9500円



○サッカーやバイクなどのスポーツをより本格的に楽しめる「Team α」。税別7000円

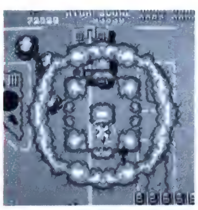


○スケジュールなど、7つのモードを50件まで記憶できる「データバンク」。税別8500円

News

名作シューティング『究極タイガー』
パソコン版で完全再現

格闘ブーム以前、アーケードの花形はシューティングだった。なかでもPCエンジンに移植された『究極タイガー』は多彩なショット、画面いっぱいに広がるボンバーなどでバリバリ撃ちまくる正統派。それが、今度はFM-TOWNS／MARTY用として完全移植されるぞ。■発売日：'94年2月10日発売予定 ■価格：税別8800円 ■発売、問い合わせ：ビング株式会社 ☎03-3492-1079


○ボンバーの超強力な爆風。迫力もそのまま再現

Cinema

ヘンな一家に家族が増えた!
『アダムス・ファミリー2』

不快感や激痛が至上の幸福という、あのヘンな家族が戻ってきた！ この作品は、もとは'32年、雑誌ニューヨーカーに連載されたマンガに始まり、TV化（日本は'68年より放映）、映画化。まさに60年以上の間、愛されてきた。

家長・ゴメズの妻・モーティシアが3人目の子供を生み、アダムス家に新しいファミリーが誕生した。そこへやってくる乳母デビーに、ゴメズの兄・フェスターはたちまち恋をしてしまう。やがて2人は家族に祝福され結婚する。しかし、デビーは独身男に近づいては殺し、財産を奪うという“ブラック・ウィドー”（毒黒蜘蛛）という異名が…！

ブラック・ジョークにあふれているのに、なぜか心温まる気分になるのは、家族思いで絆の強い“愛”を感じるからか。もしかしたら、このヘンな一家は、人間よりも実は人間らしいかもしれない…!? 12月25日より公開中（上映時間／1時間40分）

○アダムス一家。前回同様、ハンドくんも登場




○フェスター（左）とデビー。愛を語り合う場所は、もちろんロマンチックな（!?）墓石の上

イベント

F・FⅥフェスタ'94が東京と大阪で開催。内容は「F・FⅥ」の体験プレイやOAVのプロモーション上映、天野喜孝による原画展示など。このイベントに抽選で両会場で合計2万名を招待。■日時：東京 2月11〜13日、(続く)

イベント

大阪 2月19〜20日 ともに9：00〜17：00■会場：東京 HARUMIドーム21、大阪 マイドームおおさか ■応募方法：往復ハガキ使用(2名1組)〈往信裏〉代表者1名の①住所、②氏名、③年齢、④職業（学校名）(続く)

イベント

⑤電話番号、⑥希望会場、⑦希望日、⑧希望時間(午前か午後)、⑨雑誌名(PCエンジンファン)〈返信〉代表者の住所、氏名を記入 ■応募先：〒107 東京都港区南青山2-2-8 DFビル9F 株式会社フルハウス内（続く）

イベント

「ファイナルファンタジーⅥフェスタ'94事務局」■締め切り：'94年1月31日 当日消印有効 ■問い合わせ：株式会社フルハウス「ファイナルファンタジーⅥフェスタ'94事務局」☎03-5952-3700

スポット

ナムコが、先ごろ開業した西日本では最大級のショッピングセンター「姫路リバーシティ」に複合型アミューズメント施設「ブリッツ姫路店」を開設。「ギャラクシアン」「エアーコンバット」など約150台のマシンを設置した。

ニュース

家庭用ゲーム機などを輸入・販売するシンガポールのワイワイグループが東南アジアでアミューズメント施設運営に乗り出す。アミューズメント施設は「ワンダースペース」の名称でシンガポール、マレーシア、タイ（続く）

ニュース

インドネシア、フィリピンなどに開設。将来的には中国や香港でも運営する計画。すでに100店前後の開設が決まっている。設置するマシンはセガやナムコ、タイトーなど、日本メーカーの業務用ゲーム機を導入する予定だ。

ニュース

カプコンとコナミが94年9月に開港する関西国際空港の旅客ターミナルビル（PTB）内にゲームセンターを開設する。場所は航空機を横付けするためPTBの両端に延びるウイングの先端部。カプコンが南ウイング（続く）

ニュース

コナミが北ウイングのそれぞれに出店する。搭乗手続きを済ませた乗客しか入れない「制限区域内」だが、同空港は年間で国内外3千万人以上の旅客が利用するため、ショーウインドウ効果の役割を果たす目的もあるようだ。

People
キャリアは10年以上!!
歌手／声優・笠原弘子

今月は、PCエンジン期待の3タイトル「エメラルド　ドラゴン」「モンスターメーカー　闇の竜騎士」「誕生～デビュー」に出演している声優の笠原弘子に直撃インタビューだ！

――演じたキャラの感想を言ってください。

「『モンスターメーカー～』は、以前、CDドラマ収録のときと同じルフィーア役なんですよ」

――じゃあ、わりと楽だった？

「キャピキャピと楽しかった。それに、先輩の富永みーなさんがとてもかわいがってくれて…。とてもリラックスして演じることができました」

――『エメラルド　ドラゴン』のほうは？

「タムリンってとても神秘的な女のコですね」

――それは難しかった、ということ？

「長くて大作だなぁ、とは思ったけど(笑)。それに、意味深でしょ。演じていて、この後どうなるんだろう、とすごく気になりましたね」

――『誕生～』はパソコン版と役が違いますね。

「ファンの希望で…。パソコン版のほうでは伊東亜紀って元気な女のコを演じたんですけどね」

――PCエンジン版はおっとりした女のコだね。

「そう、藤村さおり役。だから、私ってそういうイメージなのかなぁ、って考えちゃった(笑)」

――今までもおとなしめの役が多いのかな？

「そうですね。あ、でも『3丁目のタマ』でタマを演った。ネコだけど一応、男の子の役(笑)」

――今後はどんな役を演じたい？

「前は男のコだったんだけど…実現したし(笑)。今は普通の女のコを演ってみたいと思ってます」

――普通、とは具体的に…？

「恋愛モノの高校生とか、今の私に近い役を。自然に演じるのって、簡単そうでけっこう難しいと思うから」

――歌手としても活躍してますね。

「小さいころから歌うことが大好きだったから、自分のオリジナルのCDが出せるなんてうれしいですね」

――小さいころから劇団にいるよね。

「5歳のときから。だから、芸歴だけは10年以上あるんですよ(笑)」

――声優と歌手と、どちらが大変？

「声優と歌手の仕事、雰囲気が全然違うからなぁ」

――と言うと？　本人も違うってこと？

「声のときはすごく緊張しちゃうけど、その分、やり終えたときの充実感がすごーくある。歌は大好きだから、すごく楽しい!!って感じかな」

――歌うことが趣味だったりして？

「でも、カラオケはほとんど歌わないの(笑)。多分、レコーディングの雰囲気とかが好きなのネ」

――ところで、ゲームは好き？

「大好き！　シューティングとかドライブゲームが好きです。あとゲームセンターの旗上げゲームとかUFOキャッチャーもよくやります」

――けっこう好きみたいだね。

「今、古いゲームなんだけど、ファミコンの『マイライフマイラブ』にハマっちゃってるの」

――それはまた…渋いですねえ(笑)。

「違う人生を体験できて、おもしろいですヨ」

――では、最後に今後の活動は？

「今月はビデオが出るし、今は来年4月に出るアルバムのレコーディング中。作品が出るたび、違う私を感じてもらいたいな。新しい一面を常に出していけるよう、これからも頑張ります」

声優ではおとなしめの役が多いそうだが、素顔は"おきゃん"でかわいい、チャーミングな女のコ。今後もさらに活動の幅を広げてほしい。



○自然な表情をまとめたビデオ『しあわせの落書き』。ワーナーより税込6000円で発売中



笠原弘子プロフィール
'70年2月19日、新潟県出身。5歳のころより劇団に所属。子役としてドラマ出演するほか、声優として洋画やアニメ、TVゲームで活躍。'90年に歌手としてアルバムデビュー

今月のプレゼント

メーカー各社のご厚意により、今月のプレゼントです。欲しい人はハガキに、①希望するプレゼント番号、②住所、③氏名、④年齢、⑤職業（学年）、⑥電話番号、⑦このコーナーに対する意見や要望を明記して下記まで応募を。締め切りは'94年1月31日必着。発送をもって発表とします。

あて先
〒105 東京都港区新橋4-10-7
TIM PCエンジンファン編集部
2月号インフォ・プレゼント係

① 3名



○日本ビクター株式会社からは「カンタン・カイテキ・高画質」の新製品ビデオ「HR-D3」「HR-V3」発売を記念して、菊地桃子のテレカを5名の方に

② 5名



○NTT出版からは、当コーナー巻頭でも紹介した'94年春に発売予定の『ファイナルファンタジーVI』のOAV化を記念して、プロモーション用ビデオ（非売品）を3名の方に



Ⓐ 20名　③

○○データムポリスターからは、Ⓐスーパーファミコン版『キーパー』のシールを20名。Ⓑプロレス UWFインターナショナル試合会場で流れる曲などを含むアルバム『KING OF FIGHTERS』(音楽：西村直記)発売を記念して、高田延彦選手のポスターを10名に



Ⓑ 10名

CD

Falcom SPECIAL BOX'94

発売中



キング
7200円

年末恒例となったファルコムレーベルの3枚組豪華版アルバム。Disk1では「イースIV～」、Disk2では「～ザナドゥ」を、それぞれスペシャルアレンジバージョンで収録。Disk3では、メガドライブ版『ぽっぷるメイル』を先行アレンジ。限定版なのでファンならばぜひ手に入れたいところだ。

イースIV　J.D.K.SPECIAL The Dawn of Ys

発売中



キング
2500円

日本ファルコムの音楽制作チーム、Falcom Sound Team J.D.K.によるFM音源バージョンのアレンジ集。ゲームとは一味違うサウンドだ。

風の伝説ザナドゥ J.D.K. SPECIAL

発売中



キング
2500円

Falcom Sound Team J.D.K.によるFM音源バージョンのアレンジ集。来年2月のゲーム発売までもう待てないという人にオススメだ。

GRADIUS IN CLASSIC I

発売中



キング
3000円

『グラディウス』シリーズの数々の名曲を、ロンドン・フィルハーモニック・オーケストラがフルアレンジ。アンサンブルアレンジ版の「II」も同時発売。

交響組曲ドラゴンクエストI

発売中

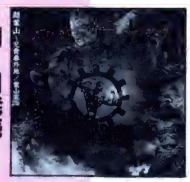


ソニーレコード
3000円

すぎやまこういち指揮、ロンドン・フィルハーモニック・オーケストラ演奏という豪華な顔合わせが実現。またオリジナルBGMも収録されている。

超葉山・兄貴番外地

1月1日発売



NECアベニュー
3000円

『超兄貴』の音楽で一躍有名になった葉山宏治氏が、そのイメージを踏襲しつつも、一風変わった新しいコンセプトで手掛けたニューアルバムだ。

豪血寺一族

1月21日発売



ポニーキャニオン
1500円

異色のキャラが多数登場する、アトラスの業務用対戦アクション『豪血寺一族』。そのオリジナルBGMに加えて、効果音、ボイスなども完全収録。

Video

餓狼伝説SPECIAL　超絶武闘会

発売中

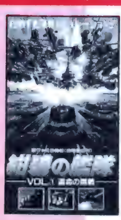


ポニーキャニオン
4800円

ゲームオリジナルキャストの解説入りで、全キャラのリプレイ、エンディングを収録。特典としてゲーム攻略マニュアル付き。

紺碧の艦隊 VOL.1　運命の開戦

発売中



徳間ジャパン
9800円（税別）

ベストセラー作家、荒巻義雄原作の人気小説がOVAシリーズとして登場。ブームとなった仮想戦記モノの先駆けとなった作品だ。

イーススペシャルコレクション ALL About Falcom

発売中



キング
6800円

『イース』シリーズを始めとした日本ファルコムのゲームミュージックに、アニメ、ゲームなどの映像をミックスした豪華版。さらには、PCエンジン版「イースIV」の新作アニメまで収録している。

魔物ハンター妖子 スーパー・ミュージック・クリップ

発売中



東宝
5500円

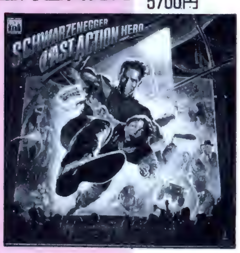
人気OVAシリーズ『魔物ハンター妖子』の主題歌を集めたミュージッククリップ。さらに新作映像として、SD妖子とあづさの変身シーンや、声優の久川綾、吉田古奈美も実写で登場するぞ。

LD

ラスト・アクション・ヒーロー

2月2日発売

ソニーレコード
5700円



アーノルド・シュワルツェネッガーと『ダイ・ハード』のジョン・マクティアナン監督が贈る、痛快娯楽活劇。銃撃戦、肉弾戦、カーチェイスと、まさに何でもありのノンストップ・アクションムービーとなっている。LDは臨場感たっぷりのワイドスクリーンバージョンで登場。

※価格は特にことわりがないものは税込です

はみだし情報

アーケードで話題沸騰の『スーパーストリートファイターII』のオリジナルサウンドアルバムが、ソニーミュージックより1月21日リリース予定（税込2000円）。新キャラはもちろん、リニューアルされた前作からのキャラのBGMも、すべて立体音響システムで収録されているぞ。

PC ENGINE DATA BANK

最新データバンク

この年末年始にかけてビッグタイトルが続々登場してくる。だが、夏頃発売されたビッグタイトルたちも未だ健在。今月の「売り上げBEST10」は、これらの動きの注目。また、「移植希望BEST10」では意外な形で移植希望常連タイトルが消えている。

10/31〜11/29の新作

11/19（金）SWORD MASTER
11/19（金）ルイン 神の遺産
11/26（金）クイズ DE 学園祭
11/26（金）ただいま勇者募集中
11/26（金）フェイスボール

月間売り上げ BEST10



前回とほぼ変わらぬポイントを叩き出した『ストIIダッシュ』。この勢いで首位をキープし続けるのか!?



その完成度の高さはもう名作といってもいいだろう『悪魔城ドラキュラX〜』



さすが人気シリーズの最新作『〜カブキ伝』。まずまずの成績といったところ

順位	前回	ゲーム名	メーカー／ジャンル 発売日／価格／媒体	ポイント
1	1 —	ストリートファイターIIダッシュ	NECホームエレクトロニクス／アクション '93年6月12日／9800円／Huカード	592
2	2 —	悪魔城ドラキュラX 血の輪廻	コナミ／アクション '93年10月29日／7800円／スーパーCD	114
3	5 ↑	天外魔境 風雲カブキ伝	ハドソン／ロールプレイング '93年7月10日／7800円／スーパーCD	110
4	初	ルイン 神の遺産	ビクターエンタテインメント／アクションRPG '93年11月19日／8800円／スーパーCD	109
5	4	機動警察パトレイバー グリフォン篇	リバーヒルソフト／アドベンチャー '93年9月30日／7200円／スーパーCD	76
6	初	フェイスボール	リバーヒルソフト／アクション '93年11月26日／7200円／スーパーCD	58
7	−	卒業 グラデュエーション	NECアベニュー／シミュレーション '93年7月30日／7800円／スーパーCD	57
8	7	パワーリーグ'93	ハドソン／スポーツ '93年10月15日／6800円／Huカード	53
9	10	麻雀クリニックスペシャル	ナグザット／麻雀 '93年9月24日／7800円／スーパーCD	45
10	初	マイト・アンド・マジック3	ハドソン／ロールプレイング '93年10月29日／6800円／スーパーCD	41

※ポイントは、㈱あくとを始め複数の調査対象店から得た売り上げ本数に、一定の係数をかけて算出したものです。

Hit Chart Voice

先月号で7位から1位に浮上した『ストリートファイターIIダッシュ』は今月も1位を獲得、2連覇を達成した。『悪魔城ドラキュラX 血の輪廻』は前回と変わらず2位をキープ。3位には、前回5位の『天外魔境 風雲カブキ伝』が入り、今月はビッグタイトルと呼ばれる3本が上位を占める結果となった。ビッグタイトルが上位を占めるのは当然といえば当然だが、『ストIIダッシュ』と『〜カブキ伝』は夏頃に発売された作品。新作によりランキングの変動が激しい「売り上げBEST10」の中で、なかなか安定した売れ行きをみせているといえるのでは。

また、前回ランク外にいた『卒業 グラデュエーション』が7位に再びランクイン。これは、先頃行われた再販の影響だと思われる。それ以外の動きでは、『ルイン 神の遺産』『フェイスボール』『マイト・アンド・マジック3』がそれぞれ初登場を果たした。来月はどんな展開をみせるか。

来月の注目ソフトはこれだ!!

今年最後を飾るビッグタイトル『イースIV〜』。

このPCエンジン版を含め、さまざまな機種でそのシリーズが展開しているが、このゲームの認知度と人気の高さを考えれば、これはもう来月のイチ押しソフトといってもいいのではないだろうか。来月に注目だ。



『イースI・II』の謎が解きあかされるというシリーズ最新作

※表組内にある前回順位の「初」は、今月で初めてチャートに登場した作品を示します。また「−」は、前回にそのソフトがランキング内になかったことを意味します。※表中の媒体は、スーパーCDがスーパーCD-ROM²専用を意味します。

前人気BEST10

『エメドラ～』が初の首位に！

圧倒的に首位を独占していた『イースIV The Dawn of Ys』。

その『イースIV～』が12月22日に発売され、前回3位だった『エメラルド ドラゴン』が初の首位に輝く。前回2位だった『餓狼伝説SPECIAL』は、『風の伝説ザナドゥ』に抜かれ3位に後退。この3タイトルの首位争いがこれから激しく展開されそうだ。

それ以外の動きでは、『ぷよぷよCD』と、『3×3EYES 三只眼變成』が初のランクイン。それぞれ6、7位と健闘している。『ぷよぷよCD』は、本誌11月号で発表されたタイトルで、2ヵ月あいてのランクインで、『3×3EYES』はというと先月号で画面公開に伴う正式発表が行われたばかり。双方ともに移植希望が高かったタイトルだ。今月号でのランクは『ぷよぷよCD』の方が上ではあるが、反応の良さを考慮すると、ビジュアルがメインで展開するアドベンチャーの方が、パズルよりPCエンジンユーザーに受け入れやすく、素早いランクインにつながったという感じだろうか。その『3×3EYES』は現在、ビジュアル中心に開発は進行、順調にいけば夏ぐらいに目処がつくらしい。



今月で初の首位を飾った『エメドラ～』。来月も首位をキープできるか!?

順位	前回	ソフト名	メーカー名	得票	開発状況
1	3	エメラルド ドラゴン	NECホームエレクトロニクス	181	100%
2	6	風の伝説ザナドゥ	日本ファルコム	105	100%
3	2	餓狼伝説 SPECIAL	ハドソン	101	30%
4	4	餓狼伝説2	ハドソン	90	95%
5	5	モンスターメーカー 闇の竜騎士	NECアベニュー	75	99%
6	初	ぷよぷよCD	NECアベニュー	72	95%
7	初	3×3 EYES 三只眼變成	NECホームエレクトロニクス	66	20%
8	7	天外魔境III（仮称）	ハドソン	56	?%
9	―	コズミック・ファンタジー4 銀河少年伝説	日本テレネット	49	20%
10	―	美少女戦士セーラームーン	バンプレスト	37	50%

移植希望BEST10

2つの『3×3 EYES』が消えた!?

'91年12月号でデビューし、今まで一度も移植希望から消えたことのないメガドライブ版の『聖魔伝説3×3EYES』。それがなんと今月になって初めて移植希望から消えた。先月、移植が決定したパソコン版の『3×3EYES～』はランキングから消えているが、移植の決定していないメガドライブ版までも消えるとは…。メガドライブ版はロールプレイング、パソコン版はアドベンチャーと、それぞれジャンルの違うゲームではあるが、PCエンジンのユーザーにとって、『3×3EYES』がゲームで遊べるなら、どちらのでも良かったというところか？

順位	前回	ソフト名	ジャンル	得票
1	1	業務用 サムライスピリッツ	アクション	299
2	2	業務用 スーパーストリートファイターII	アクション	213
3	3	パソコン ああっ女神さまっ	アドベンチャー	99
4	5	パソコン 卒業II Neo Generation	シミュレーション	60
5	4	パソコン プリンセスメーカー	シミュレーション	45
6	6	パソコン プリンセスメーカー2	シミュレーション	41
7	8	パソコン 同級生	アドベンチャー	37
8	9	業務用 天地を喰らうII	アクシュン	32
9	初	パソコン A.IV.	シミュレーション	29
10	10	スーパーファミコン ファイナルファンタジーV	ロールプレイング	24

「売り上げBEST10」で7位にランクしている『卒業』の第2弾



ゲーム成績表BEST20

<熱中度編>

今月は、ゲーム成績表の中から「熱中度」の項目を抜き出しランキングを出した。最近発売されたタイトルでは、『ストIIダッシュ』と『悪魔城ドラキュラX～』がランク入りしている。

1位の『SNATCHER』は、'92年の10月23日に発売されたもので、アドベンチャーでは最高峰といわれている。これから続々とビックタイトルが発売されるが、『SNATCHER』を越えるものは出現するだろうか。

順位	ソフト名	ポイント
1	SNATCHER	4,810
2	天外魔境II卍MARU	4,787
3	桃太郎伝説II	4,573
4	イースI・II	4,551
5	ボンバーマン'93	4,551
6	マジカルチェイス	4,538
7	ストリートファイターIIダッシュ	4,512
8	R-TYPE I	4,498
9	天外魔境 ZIRIA	4,488
10	悪魔城ドラキュラX 血の輪廻	4,459
11	SUPER 桃太郎電鉄II	4,458
12	パロディウスだ！	4,400
13	ファイヤープロレスリング3 Legend Bout	4,389
14	F1 CIRCUS'91	4,389
15	モトローダーMC	4,388
16	ラングリッサー 光輝の末裔	4,359
17	ボンバーマン	4,355
18	究極タイガー	4,347
19	うる星やつら STAY WITH YOU	4,345
20	ラストハルマゲドン	4,335

※データは、本誌のアンケートハガキから無造作に1000通選び集計したものです。「ゲーム成績表」は、キャラクタ、音楽・効果音、お買い得度、操作性、熱中度、オリジナリティのそれぞれが5点満点です。そして、その6種類の成績の総合ポイントが30点満点になります。

ソフト合計120本!!
アンケートに答えてゲームをもらおう!
読者プレゼント

今月のプレゼント 各20名様

(ゲームのあとの数字は今号での紹介ページです)

■応募のきまり

次頁の綴じ込みハガキに、右欄にある今号のプレゼントの中から欲しいゲームソフトの番号を1つ(①~⑥)書き、下記のアンケートに答えて(回答欄はハガキ裏)41円切手(1月24日からは50円)を貼ってポストまで! 締め切りは1月29日(必着)、発表は2月28日発売の4月号です。

アンケート

1 あなたの学校(職業)を次の中から選び、該当する番号を書いてください。
1 小学校　5 専門学校
2 中学校　6 会社員
3 高等学校　7 その他
4 大学

2 あなたの学年を書いてください。もし、あなたが学生以外なら0と書いてください。

3 あなたの年齢を書いてください。年齢が1ケタなら左のマスに0を書いてください。

4 あなたの性別を次の中から選んで番号を書いてください。
1 男　2 女

5 本誌以外によく読む雑誌を表2から選び、該当する番号をすべて書いてください。

6 あなたの所有しているパソコン、ゲーム機を表3から選び、該当する番号をすべて書いてください。

7 今後、購入を考えているパソコン、ゲーム機を表3から選び、該当する番号をすべて書いてください。

8 今号の記事の中でおもしろかったものを表1から3つ選び、番号をおもしろかった順に書いてください。

9 今号の記事の中でつまらなかったものを表1から3つ選び、つまらなかった順に番号を書いてください。

10 これから買おうと思っているPCエンジンのゲームを表4から2つ選び、番号を書いてください。

11 今後、本誌で特集してほしいゲームを表4から2つ選び、番号を書いてください。

12 攻略特集してほしいゲームを表4から2つ選び番号を書いてください。

13 好きなゲームのジャンルを次の中から3つ選び、好きな順に番号を書いてください。
1 シューティング
2 アクション
3 ロールプレイング
4 アドベンチャー
5 シミュレーション
6 スポーツ
7 パズル
8 その他

14 今月の特別付録「ウル技 大技林'94」について、あてはまる番号を1つ選んで書いてください。
1 とても役に立った。
2 役に立った。
3 何も思わない。
4 特に必要はなかった。
5 必要なかった。

15 今号の本誌を買ってみて、価格についてどう思いましたか。次の中から番号を1つ選んでください。
1 とても高いと思う。
2 少し高いと思う。
3 ちょうどいい。
4 まあまあ安い。
5 とてもお買い得。

16 今号の本誌をどうして買いましたか。あてはまる番号を2つ選んでください。
1 新作ソフトの記事が読みたかった。
2 巻頭の特集記事が読みたかった。
3 付録が欲しかった。
4 ウルテクが知りたかった。
5 読者ページが読みたかった。
6 新作ソフトの発売情報が知りたかった。
7 攻略の記事が読みたかった。
8 毎月定期的に購入しているので。
9 その他。

17 次の中から購入を予定しているものを選び、該当する番号をすべて書いてください。
1 アーケードカードDUO
2 アーケードカードPRO
3 32ビットマシン(FX)

18 次のPCエンジン周辺機器の中で所有しているものを選び、番号を書いてください。
1 PCエンジンマウス
2 メモリベース128
3 セーブくん
4 マルチタップ
5 アベニューパッド
6 ファイティングコマンダーPC
7 ファイティングスティックPC
8 ファイティングスティックマルチ

19 パソコン、業務用、ファミコンなど他機種からPCエンジンに移植してほしいものがあれば、そのゲームの機種名を番号から選び、番号を書き、かっこの中にゲーム名を書いてください。
1 業務用
2 パソコン
3 メガドライブ
4 ファミコン
5 スーパーファミコン
6 ゲームボーイ
7 ゲームギア
8 その他

20 ハガキ表の下の表にあるゲームで、実際に遊んだことのあるゲームを下の6項目について5段階で評価してください。採点方法は、良い(5)・やや良い(4)・普通(3)・やや悪い(2)・悪い(1)の5段階です。

キャラクタ　キャラクタのもつ魅力や動作、設定のおもしろさなどをチェック。
音楽・効果音　BGM、効果音の完成度や、ビジュアルと相性度をチェック。
お買い得度　販売価格とゲームの内容がうまく釣り合っているかをチェック。
操作性　キャラクタは動かしやすいか、ゲームがしやすいかなどをチェック。
熱中度　ゲームにどのくらいのめり込めたか、その熱中の度合いをチェック。
オリジナリティ　今までのゲームにない斬新なアイデアがあるかをチェック。

12月号アンケート当選者発表(敬称略)

クイズ DE 学園祭
北海道/遠藤 篤史・14歳
宮城/深澤 智宗・15歳
秋田/遠藤 伸一・15歳
福島/橋本 満・14歳
茨城/斉藤 清成・17歳
埼玉/稲田 博之・28歳
東京/久保 貴之・17歳
神奈川/館山 勝優・13歳
新潟/長谷川智義・15歳
富山/楠 浩和・18歳
石川/小原 雅浩・17歳
愛知/引字 満史・21歳
三重/田渕裕佳子・20歳
大阪/黒山 昌毅・14歳
/寺内優一郎・16歳
広島/重高 尚徳・14歳
香川/西口 英司・12歳
熊本/矢野良太郎・12歳
大分/佐藤 宏則・19歳
宮崎/里 英樹・18歳

秘密の花園
青森/西村 裕也・16歳
岩手/小野寺真司・15歳
千葉/大沢 昇・14歳
東京/蕪木 雄一・16歳
神奈川/関野 健一・18歳
福井/山崎 康史・16歳
長野/堀内 達矢・16歳
静岡/田中 信宏・17歳
愛知/保浦 雅彦・16歳
京都/中村 茂夫・14歳
大阪/佐々岡正貴・19歳
/佐藤 智一・17歳
兵庫/田中 健一・18歳
和歌山/成本 栄治・20歳
鳥取/足羽 博文・18歳
島根/藤原 けい・17歳
岡山/武縄 和也・16歳
愛媛/宮崎 和典・18歳
福岡/荒木 和宏・25歳
長崎/松尾 貞明・26歳

ただいま勇者募集中
岩手/斉田 和也・12歳
秋田/古仲 清尚・15歳
栃木/大島 健一・24歳
埼玉/上野 孝邦・19歳
/小泉 亮・14歳
千葉/渡辺 昇・20歳
東京/服部 進・14歳
新潟/小林 洋平・14歳
石川/石田 隆洋・15歳
愛知/纐纈 栄晃・16歳
三重/田中 猛・20歳
兵庫/塩崎 元子・15歳
奈良/勝村 文昭・13歳
和歌山/西山 隆・16歳
島根/藤原 昌史・14歳
広島/門 信之・21歳
山口/藤井 浩史・15歳
高知/武市香寿子・28歳
福岡/辻田 英樹・22歳
熊本/小田 玄徳・16歳

信長の野望・全国版
北海道/石澤 勇気・12歳
/大鷹 潤・13歳
青森/岩渕 智嘉・16歳
福島/野地 亮・13歳
群馬/片山 貴義・16歳
東京/村井 広樹・22歳
神奈川/船橋 毅史・17歳
富山/荒井 正喜・12歳
石川/竹野久仁和・18歳
福井/橋本百合子・40歳
滋賀/廣瀬 文男・16歳
京都/佐川 洋介・15歳
大阪/小橋 健治・15歳
島根/金築 誠・17歳
/梨木 隆行・16歳
岡山/藤井 健輔・26歳
広島/胡田 裕幸・14歳
徳島/松下 明祐・17歳
鹿児島/森下 秀樹・16歳
福岡/田淵 祐介・15歳

機装ルーガ
北海道/飯塚 学・21歳
青森/楠美 誠・16歳
宮城/阿部 明正・21歳
栃木/倉持 順作・18歳
埼玉/荒牧 真一・23歳
東京/山崎 灰理・27歳
神奈川/関 堅吾・15歳
/尼子 成久・21歳
新潟/五十嵐 勉・18歳
富山/山田 晃嗣・17歳
岐阜/新木 康友・16歳
愛知/近藤 宏幸・17歳
京都/池本 勇輝・16歳
大阪/尾崎 泰弘・20歳
奈良/和田 茂・25歳
島根/吉岡堅志郎・19歳
岡山/井上 正則・16歳
香川/高畠 広治・21歳
愛媛/谷口 竜児・17歳
鹿児島/萩原 勝紀・20歳

SWORD MASTER
北海道/大野 貴幸・21歳
青森/浜中 勝利・20歳
岩手/阿部 克史・14歳
山形/安藤 弘次・16歳
千葉/伊藤 博之・17歳
/斉藤 真・20歳
東京/鵜沢恭一郎・15歳
山梨/土屋 誠・14歳
長野/小松新一郎・12歳
愛知/柴田 史彦・16歳
大阪/丸山 都雄・16歳
兵庫/小林 俊男・12歳
和歌山/山下 和久・16歳
岡山/土井 崇史・15歳
山口/灘 俊之・17歳
高知/塩崎 敦司・23歳
福岡/柳 陽一郎・16歳
佐賀/中村 彰・13歳
熊本/立福 要・15歳
沖縄/川浪 一仁・16歳

※1. 雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。
※2. 商品の発送は、当選発表後1~2ヵ月かかる場合もありますので、あらかじめご了承ください。

No. 表1　今号の記事

01 表紙
02 (独占スクープ)コズミック・ファンタジー4
銀河少年伝説
03 (特別企画)外部制作メーカーランド
04 (2大RPG攻略特集)イースⅣ
The Dawn of Ys
05 (2大RPG攻略特集)エメラルド ドラゴン
06 ぷよぷよキャラ大特集
07 NECアベニュー
08 ハドソン
09 日本ファルコム
10 コナミ
11 NECホームエレクトロニクス
12 ナグザット
13 シュールド・ウェーブ
14 徳間書店インターメディア
15 東宝
16 日本テレネット
17 パック・イン・ビデオ
18 ヒューマン
19 インテック
20 リバーヒルソフト
21 アイレム
22 バンプレスト
23 レイ・フォース
24 OTHER MAKERS
25 レーザーアクティブファン
26 READER'S LAND
27 インフォスクラム
28 PC ENGINE DATA BANK
29 (コミックス)風の伝説ザナドゥ
30 UL-TECH Wonder Land
31 新作発売カレンダー
32 (特別付録)ウル技　大技林'94

No. 表2　雑誌名

01 月刊PCエンジン
02 ㊙PCエンジン
03 電撃PCエンジン
04 ファミリーコンピュータマガジン
05 スーパーファミコンマガジン
06 週刊ファミコン通信
07 ゲームオン！
08 覇王
09 ゲームボーイ
10 HIPPON SUPER
11 ㊙スーパーファミコン
12 THE　スーパーファミコン
13 電撃スーパーファミコン
14 ゲームボーイマガジン
15 メガドライブFAN
16 ㊙メガドライブ
17 BEEP！メガドライブ
18 V JUMP
19 テクノポリス
20 LOGIN
21 コンプティーク
22 POPCOM
23 電撃王
24 MSX・FAN
25 ゲーメスト
26 ゲーム・ユウ
27 コロコロコミック
28 コミックボンボン
29 週刊少年ジャンプ
30 週刊少年サンデー
31 週刊少年マガジン
32 週刊少年チャンピオン
33 その他

No. 表3　機種名

01 ファミコン（ファミコンタイトラーを含む）
02 ディスクシステム
03 ツインファミコン
04 スーパーファミコン
05 ゲームボーイ
06 PCエンジン(コアグラフィックスⅠ・Ⅱ、シャトルを含む)
07 PCエンジン　スーパーグラフィックス
08 CD-ROM²システム
09 スーパーCD-ROM²
10 PCエンジンDUO、PCエンジンDUO-R
11 PCエンジン　LT
12 PCエンジン　GT
13 スーパーシステムカード
14 アーケードカードDUO
15 アーケードカードPRO
16 メガドライブ
17 MEGA-CD／MEGA-CD2
18 メガドライブ2
19 ゲームギア
20 ワンダーメガ
21 TERA DRIVE
22 セガマークⅢ・マスターシステム
23 MSXシリーズ[MSX,MSX2,MSX2+,MSX2turboR]
24 PC-9801／8801シリーズ
25 X68000シリーズ
26 FM TOWNS／マーティー
27 NEO・GEO
28 LYNX
29 レーザーアクティブ+LD-ROM²コントロールパック
30 レーザーアクティブ+MEGA-LDコントロールパック
31 その他
32 何も持っていない
33 特に買いたくない

No. 表4　ゲーム名

001 蒼き狼と白き牝鹿　元朝秘史
002 悪魔城ドラキュラX　血の輪廻
003 悪魔の裁判
004 アドベンチャー　オブ　マミーヘッド
005 姐
006 アルシャーク
007 アンジェラス2　ホーリーナイト
008 イースⅠ・Ⅱ
009 イースⅢ　ワンダラーズフロムイース
010 イースⅣ　The Dawn of Ys
011 伊賀忍伝　凱王
012 インペリアルフォース
013 ヴァジュラ
014 WIZARDRY　Ⅰ・Ⅱ
015 WIZARDRY　Ⅲ・Ⅳ
016 WIZARDRY　Ⅴ
017 ウィンズ・オブ・サンダー
018 宇宙戦艦ヤマト
019 うる星やつら　STAY WITH YOU
020 A. Ⅲ.
021 エグザイルⅡ　邪念の事象
022 FⅠ　CIRCUS SPECIAL
023 FⅠ　CIRCUS'92
024 エメラルド ドラゴン
025 エンジェルメイト
026 オーロラクエスト　おたくの星座 IN ANOTHER WORLD
027 OFF THE WALL
028 改造町人シュビビンマン3　異界のプリンセス
029 格闘覇王伝説アルガノス
030 風霧
031 風の伝説ザナドゥ
032 餓狼伝説2
033 餓狼伝説SPECIAL
034 機装ルーガ
035 機動警察パトレイバー　グリフォン篇
036 GALAXY刑事GAYVAN
037 CAL Ⅱ
038 銀河お嬢様伝説ユナ
039 銀河お嬢様伝説ユナ2
040 クイズアベニュー3
041 クイズ・エコノザウルス
042 クイズ DE 学園祭
043 クイズの星
044 空想科学世界ガリバー（仮称）
045 グラディウスⅡ　ゴーファーの野望
046 KO世紀　ビースト三獣士（仮称）
047 芸者ウォーリアーズ
048 ゲート・オブ・サンダー
049 GS美神
050 ゴジラ　爆闘烈伝
051 コズミック・ファンタジー3　冒険少年レイ
052 コズミック・ファンタジー4　銀河少年伝説
053 コットン
054 サークⅠ・Ⅱ
055 サークⅢ
056 サイキック・ディテクティヴ・シリーズvol.4　オルゴール
057 サイレントメビウス
058 3×3EYES　三只眼變成
059 三國志Ⅲ
060 CD電人　ロカビリー天国
061 THE ATLAS
062 Jリーグ　グレイテストイレブン
063 シャーロック・ホームズの探偵講座Ⅱ
064 シルフィア
065 真・女神転生
066 スーパーシュヴァルツシルト2
067 スーパーダライアス
068 スーパーダライアスⅡ
069 SUPER桃太郎電鉄Ⅱ
070 SUPER雷電
071 スーパーリアル麻雀スペシャル
ミキ・カスミ・ショウコの思い出より
072 スーパーリアル麻雀PⅣ　カスタム
073 スタートリング・オデッセイ
074 スタートリング・オデッセイⅡ　魔竜戦争
075 STARパロジャー
076 スターブレイカー
077 ストライダー飛竜
078 ストリートファイターⅡダッシュ
079 SNATCHER
080 スプリガンmark2
リ・テラフォーム・プロジェクト
081 スペースファンタジーゾーン
082 3D MUSEUM
083 聖戦士伝承　雀卓の騎士（仮称）
084 セクシーアイドル麻雀
085 ゼロヨンチャンプ
086 ゼロヨンチャンプⅡ
087 SWORD MASTER
088 卒業　グラデュエーション
089 卒業写真／美姫（仮称）
090 ソルジャーブレイド
091 ソル：モナージュ
092 ダイノフォース
093 ダウンタウン熱血行進曲　それゆけ大運動会
094 ダウンタウン熱血物語
095 ただいま勇者募集中
096 誕生　デビュー
097 ダンジョン・エクスプローラーⅡ
098 断層都市ストレイロード
099 チキチキボーイズ
100 超兄貴
101 超兄貴2（仮称）
102 超英雄伝説ダイナスティックヒーロー
103 超時空要塞マクロス　永遠のラヴソング
104 超時空要塞マクロス2036
105 出たな!!ツインビー
106 天外魔境Ⅱ卍MARU
107 天外魔境Ⅲ（仮称）
108 天外魔境　風雲カブキ伝
109 天使の詩Ⅱ　堕天使の選択
110 天地を喰らう
111 ときめきメモリアル
112 トップをねらえ！　Gun Buster VOL.2
113 ドラゴンスレイヤー英雄伝説Ⅱ
114 ドラゴンナイトⅡ
115 ドラゴンナイトⅢ
116 ドラゴンハーフ
117 ドラドラパラダイス
118 とらべら～ず！　伝説をぶっとばせ
119 ネオ・ネクタリス
120 信長の野望・全国版
121 ハイパーウォーズ
122 爆笑 吉本新喜劇
今日はこれぐらいにしといたる！
123 パチ夫くん3　時空大冒険（仮称）
124 初恋物語
125 パラディオン
126 パロディウスだ！
127 パワーゴルフ2　ゴルファー
128 パワーテニス
129 パワーリーグ'93
130 PC原人3
131 PC原人シリーズ　PC電人
132 PCココロン
133 ピーターパックラット
134 美少女戦士セーラームーン
135 秘密の花園
136 ファージアスの邪皇帝
137 ファイヤープロレスリング3
Legend Bout
138 フィーンドハンター
139 フェイスボール
140 フォーセットアムール
141 フォーメーションサッカー オン Jリーグ
142 ふしぎの海のナディア
143 ぷよぷよCD
144 ブライⅡ　闇皇帝の逆襲
145 フラッシュハイダース
146 ブラッドギア
147 ブランディッシュ
148 プリンス・オブ・ペルシャ
149 プリンセス・ミネルバ
150 ブルーフォレスト物語（仮称）
151 フレイCD　サーク外伝
152 プロ野球ワールドスタジアム'91
153 ヘルファイヤー
154 ぽっぷるメイル
155 ぽっぷ'nまじっく
156 ボンバーマン'93
157 ボンバーマン'94
158 麻雀オンザビーチ
159 麻雀クリニックスペシャル
160 麻雀レモンエンジェル
161 マイト・アンド・マジック3
162 マーシャルチャンピオン
163 マーブルマッドネス
164 マグナード
165 マジカルチェイス
166 マジカルパズル・ポピルズ
167 マジクール
168 魔法の少女シルキーリップ　三人の女王候補
169 魔物ハンター妖子　遠き呼び声
170 マンハッタン・レクイエム
171 ミサイルファイター（仮称）
172 ミスティック フォーミュラ
173 ムーンライトレディ
174 夢幻戦士ヴァリス
175 女神天国
176 メタモジュピター
177 メタルエンジェル
178 もってけたまご
179 モトローダーMC
180 桃太郎伝説ターボ
181 桃太郎伝説Ⅱ
182 モンスターメーカー　闇の竜騎士
183 闇の血族　遥かなる記憶
184 YAWARA！
185 YAWARA！2
186 幽☆遊☆白書　闇勝負!!暗黒武術会
187 ライザンバーⅢ
188 ラストハルマゲドン
189 ラプラスの魔
190 ラングリッサー　光輝の末裔
191 龍虎の拳
192 ルイン　神の遺産
193 レインボーアイランド
194 レミングス
195 ロードス島戦記
196 ロードス島戦記2
197 ワールドヒーローズ2
198 ワルキューレの伝説

アンケートに答えるうえでの注意

1．記入はていねいに。

回答欄の記入はコンピュータで処理しますので、ワクからはみ出さないよう、算用数字で記入してください。1は7と、4は9と間違う恐れがあるので、1はただのボウ線で、4は上を開けて書いてください。

悪い例：1 4　　良い例：1 4

2．数字は1文字1枠、略さないこと。

□の中には1ケタの数字しか記入しないでください。また、2ケタの数字は2マスで、3ケタの数字は3マスで記入してください。

悪い例：□□10　　良い例：010

3．記入はしっかり濃いもので。

記入はHB0.5のシャープペンシルか、HB以上の濃い鉛筆。または、サインペンで記入して下さい。色着きペンは機械で読み取ることができませんので使用しないでください。

4．郵便番号・住所・氏名は正しく、はっきりと。

せっかくプレゼントが当選しても「宛名不明」で賞品が届かない場合があります。

5．移植希望のアンケート項目は正確に。

シリーズものの場合は何作目かも記入してください。名前が似ていても、ゲームジャンルが違うものもありますので、注意してください。

ナグザット

闇にうごめく魔物を倒すか、光あふれる地上を目指すか

WIZARDRY III・IV



CD スーパーCD-ROM²専用
'94年2月下旬発売予定
価格未定
ロールプレイング
バックアップメモリ
80%（12月13日現在）

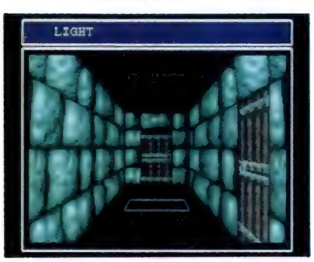
『ウィズ』の名称で親しまれている『WIZARDRY』シリーズ。PCエンジン版への移植は3作目になるが、今回は『III』と『IV』の2つが合体。2倍楽しめるソフトになった。

2つの異なる『ウィズ』が1本のソフトで楽しめる

ただひたすら、3Dダンジョン内を探索していくRPG。その自由度の高さと過酷さで多数のマニアを作り、不朽の名作と呼び名も高い。前作の『V』、『I・II』に続き、パソコンからの移植作だ。今回は、システムがまったく異なる『III』と『IV』が1本に。『III』は従来と同じシステム。『IV』はモンスターの立場になって進む。



⬆多種多様のモンスターが登場。リアルなグラフィックが恐怖を誘う



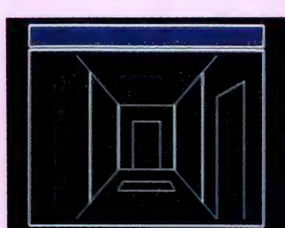
⬆ダンジョン内は危険に満ちあふれている。1歩ずつ、慎重に進め



⬆好きな場所でセーブができる。こまめにセーブするクセをつけよう

線画もOK

パソコン版では、シリーズ『V』まで、ダンジョンがすべて線画で構成されている。見た目に味気なさそうだが、こちらの方が想像力をかきたてられるという人も根強く存在しているのだ。PCエンジン版は線画での構成もできるので、線画ファンはぜひお試しあれ。コマンド1つで簡単に変えられる。



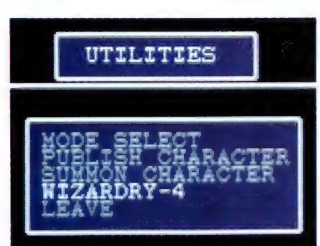
⬆無味乾燥と感じるかシブイと思うかは、プレイヤーしだいだ

キャラ転送と消去について

『WIZARDRY』では、育てたキャラを別のシリーズへ転送することができる。この『III・IV』も、前作の『V』、『I・II』とのキャラ相互転送が可能になっている。また、『IV』を行うときには、『III』で作成したキャラをバックアップにセーブする必要がある。

『III』→『IV』

このゲームを最初に始めると、まず『III』の方から始まる。『IV』をするためには「WIZARDRY－4」というコマンドを選ぶのだが、このとき、作成してあるキャラがすべて、自動的に消去されてしまうのだ。消去されたキャラは呼び戻せないので、必ずバックアップにセーブしておこう。



⬆『IV』を始めるときは、キャラデータを消さないように注意しよう

『I・II』『V』↔『III』

前作の『V』、『I・II』で作成したキャラを、『III』に転送したり、逆に『III』で育てたキャラを前作に転送することもできる。キャラごとにシリーズ間の転送が可能なので、各シリーズから強力なキャラのみを選択して、最強パーティを編成することも可能だ。ひとつのパーティで、すべてのシリーズを制覇なんてのもいいかも。



⬆シリーズ間の変更は自由自在に行える



⬆キャラ作成時にも、『I・II』への転送が可能になっている

WIZARDRYⅢ 従来のシステムを踏襲

システムは、前作の『Ｉ・Ⅱ』とまったく同じ。キャラを作成して、パーティを編成し、トラップをくぐり抜け、さまざまなイベントをこなしながら、地上6階のダンジョンを探索していく。今回の目的は、世界各地で起こる原因不明の天変地異を解析するため、伝説の龍、ル'ケブレスが守る、神秘の宝珠を入手することだ。



◯さまざまなメッセージが、ダンジョン探索の緊張を高めるぞ

キャラメイキング

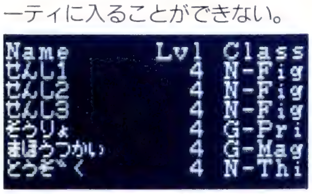
ダンジョンを探索するには、まずキャラを作成しなければならない。作成するときには、名前、種族、性別、性格（属性）、職業を決定していくのだ。特に種族と職業は、慎重に選ぶ必要がある。



◯5種類の種族には、それぞれ最適の職業がある

パーティ編成

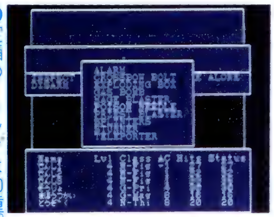
パーティの数は最大6人で3人が前列、ほかの3人が後列となる。前列には直接攻撃が得意なキャラ、後列には魔法が得意なキャラを置くのが基本。また、属性が善のキャラと悪のキャラ同士は、同一パーティに入ることができない。



◯これは編成の基本的な例。ほかにもいろいろな組み合わせができる

トラップを解除

敵を倒すと大抵、宝箱が現れる。中には貴重な武器、防具等が入っているので、是非開けたいところだが、宝箱にはトラップがしかけられていて、一筋縄にはいかないのだ。ここで活躍する職業が盗賊。宝箱のトラップを見破り、開けるのは必ず盗賊にまかせよう。



◯宝箱のトラップは10種。解除ミスは死につながる

重要な属性

『Ⅲ』では、ほかのシリーズ以上に、属性が重要なポイントとなる。なぜなら、このダンジョンの2、4階は、善のパーティでしか、そして、3、5階は悪のパーティでしか進入できないからだ。つまり、善と悪、2つのパーティを編成しなければならないのだ。



◯善と悪、2つの力を合わせてダンジョン探索だ

『ウィズⅢ』ストーリー

すばらしい繁栄が続く王国、リルガミン。誰もがこの平穏な日々を当然のものと思い始めたころ、突如、ある島が大津波で壊滅するという出来事が起こった。人々も初めは不幸な天災として悲しんでいたが、大津波が各地を襲い始めると、何か悪いことの前兆ではないかと恐れおののき、各地で大混乱が発生した。混乱を憂うリルガミンの賢者たちは英雄たちの子孫を集め、こう命じるのであった。「伝説の龍、ル'ケブレスを捜し出し、世界を救う唯一の望み、神秘の宝珠を持ち帰れ」と…。

WIZARDRYⅣ 異なったシステムで地上へ向かう

『WIZARDRY』シリーズの伝統的なシステムとは違うシステムを持つ、番外篇といった感じの『Ⅳ』。プレイヤーは魔術師ワードナとなり、召喚したモンスターを引き連れ、地上を目指していく。各階には、SUMMON CIRCLE（魔方陣）、EXCHANGE CIRCLE（交換所）と呼ばれる2つのサークルがある。



◯魔術師ワードナとなり、お供のモンスターたちとダンジョンを進む

モンスター召喚

魔方陣では、おもにモンスターの召喚と、パーティの編成、レベルアップを行う。モンスターは、上の階へ行くごとに、より強力なものを召喚できるのだ。パーティ内に加えることのできるモンスターは全部で3グループ。ダンジョン内での戦闘に勝つと経験値を得て、魔方陣でレベルを上げられる。魔方陣で使用できるコマンドを、下の表に示しておいた。

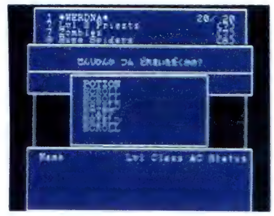


◯召喚できるモンスターは多種多様。強い奴もいれば弱い奴もいる

コマンド	内　容
SUMMON	モンスターを召還する
PRAY	経験を積むとレベルアップできる
ADD	モンスターをパーティに入れる
REMOVE	モンスターをパーティからはずす
DELETE	モンスターを消去する
LEAVE	サークルから抜ける

アイテムをストック

各階に数ヵ所設置されている交換所は、戦闘で得たアイテムをストックし、それを消費することによって、さまざまな恩恵を受けられる場所だ。ワードナのHPはここで回復させる。また、戦闘によって数が減った、パーティの中のモンスターの補充も、ここで行うことになる。交換所で使用できるコマンドを下の表に示しておいた。



◯戦闘に勝つと、たくさんのアイテムがもらえる



◯いらない物だけを選んでストックしていこう

コマンド	内　容
STOCK	アイテムをストックする
HEAL	ＨＰを回復する
REPLENISH	モンスターを補充する
LEAVE	サークルから抜ける

『ウィズⅣ』ストーリー

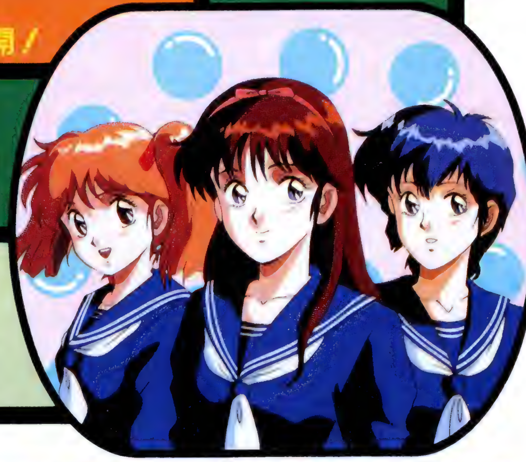
はるか昔、多くの冒険者たちが失われた魔除けを奪還すべく、打倒魔術師ワードナを目指し地下迷宮へ乗り込んでいった。やがて魔除けは取り戻され平穏は戻ったが、狂王トレボーは、依然、地下迷宮を探索させ、それだけでなく、新たな迷宮を作らせた。彼の不可解な命令の謎は、今まさに明かされんとしている。

地下迷宮の奥底、静寂と虚無が住人であるはずの空間に、いつのころか暗黒の息吹が生まれていた。それこそが、よみがえったワードナ!! 彼は魔除けを取り戻すべく地上を目指すが、今や迷宮は、彼を招かざる客として飲み込んでいたのだった…。

ナグザット

転校先で出会った美少女とのラブストーリーが麻雀で展開！

麻雀レモンエンジェル

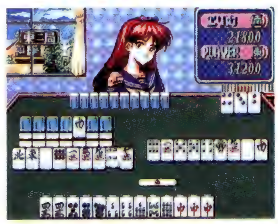


CD
スーパーCD-ROM^{2}専用
'94年2月下旬発売予定
8800円（税別）
麻雀
コンティニュー・バックアップメモリ
100%

麻雀で対局してビジュアルが展開する、おなじみのシステム。5年前にTV放映されていた、深夜ワクの5分間アニメ「レモンエンジェル」の美少女3人組と対局できるのだ。

レモンエンジェルの3人と対局する美少女麻雀ゲーム

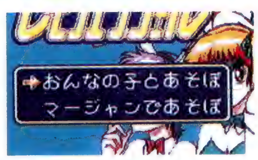
アニメタッチの美少女と対局できる麻雀。キャラクタは原作となったアニメと同じ。だが、ストーリーやグラフィックはオリジナルのもの。システムも先に登場した業務用とは対局画面なども異なり、オリジナルになっている。



対局中に女のコが動く

ビジュアル主体と麻雀主体の2モード

楽しみ方の異なるモードが2つ用意されている。ストーリー仕立てのビジュアルが展開するモードと、細かいルール設定が可能な、麻雀だけを楽しむモードだ。



ここで2つのモードから選択

「おんなの子とあそぼ」

このモードではストーリーにそってビジュアルが進行していく。3人の女のコと麻雀で対局、勝つとビジュアルシーンが展開する。ナグザットから発売された『麻雀クリニックスペシャル』と同様に、セリフとともに1枚絵のグラフィックが表示される予定だ。



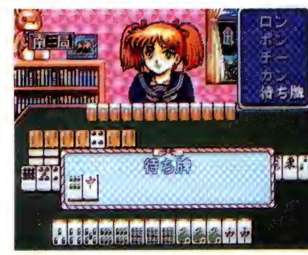
勝つとビジュアルシーンが展開

「マージャンであそぼ」

ビジュアル主体の「おんなの子とあそぼ」モードと対照的に、「マージャンであそぼ」は純粋に麻雀を楽しむためのモード。対局条件が設定できるのが特色で、持ち点の変更や、細かいルール設定が可能となっている。対局に勝っても「おんなの子とあそぼ」モードにあるようなビジュアルデモはない。しかし、最初の持ち点を相手、自分ともに2万7千点に設定、相手の持ち点をなくせば、女のコのグラフィックが現れてメッセージで「大事なもの」を教えてくれる。これを3人分すべてそろえてナグザットまで送ると、プレゼントがもらえる特典を予定している。

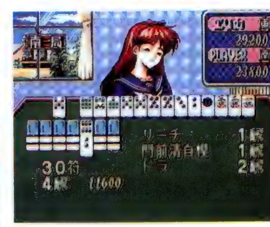
女のコと雀卓を囲んで向いあう対局

対局画面は「おんなの子とあそぼ」、「マージャンであそぼ」モードともに共通のスタイル。対戦相手の女のコと向かいあい、雀卓を囲む感じでスタートする。ルールはイカサマのないオーソドックスなタイプ。テンパイしたときに待ち牌が確認できる機能も加わっていて、気軽にプレイできるのだ。



テンパイすると待ち牌が見られる





対局画面は女のコと向かいあった形式。女のコはいろいろなリアクションを見せてくれる

女のコの表情が状況に応じて変化!!

対局中の女のコの表情は、こちらの行動でいろいろと変化する。例えば、相手からアガッたり、リーチをかけたりすると悲しい表情になる。逆に相手がアガッたりすると嬉々とした表情を見せる。対局中はずっと相手と向き合っているので、臨場感たっぷり。



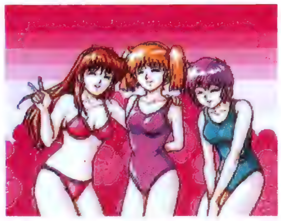
負けてご機嫌ナナメ



勝つとニッコリする

甘ずっぱいラブストーリーが展開する「おんなの子とあそぼ」

「おんなの子とあそぼ」モードは、転校を繰り返していて、彼女ができない男の子が主人公。滞在期間が１年間ある今回の転校で、今度こそ彼女を作るぞと一大決心。そして、転校先でレモンエンジェルたちと出会うことになる。


3人娘がお相手するぞ

3人から1人選択、ストーリーを進める

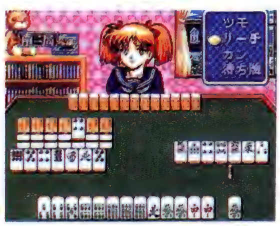
レモンエンジェルの3人娘エリカ、トモ、ミキとの出会いと、そこから始まるラブストーリーが描かれている。まず、対局する相手を選択することでプレイするシナリオを選ぶ。シナリオは3人に１つずつ用意されていて、3様の展開が待っているのだ。女のコと対局して相手からアガることができれば、ビジュアルシーンを見ることができる。ビジュアルは１人につき20シーン程度用意されている。また、キャラクタなどの基本設定は同様だが、声優のキャスティングがTVアニメから変更された。

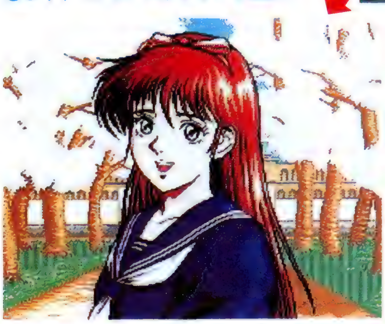


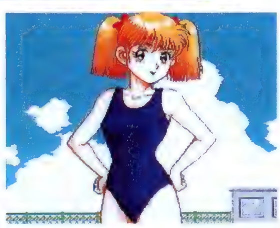
まず、3人から好きなコを選択



女のコとの思い出の話


対局して見事勝つと…




ビジュアルシーンでストーリーの展開を楽しむことができる。恋物語に酔いしれよう

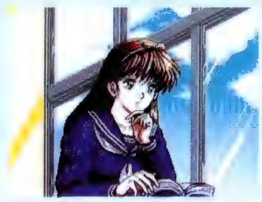
INNER EYES!

ポスターを10名に!!

ナグザットソフトの提供で、『スーパーリアル麻雀PIV　カスタム』『スーパーリアル麻雀スペシャル～』『麻雀クリニックスペシャル』のポスターを各１枚ずつセットにして特別に10名の読者にプレゼント!!　このポスターは店頭ＰＲ用に製作されたもので、使用されているイラストもオリジナルのもの。当然、非売品でかなり貴重なアイテムなのだ。欲しい人は、P121の応募方法を良く読んでから「ナグザット麻雀ポスターセット係」まで。

お姉さん的な存在
エリカ（声：南条ゆかり）

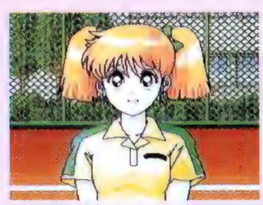
高校3年生。主人公の先輩にあたる、お姉さん的な存在となっている。転校してきたばかりの主人公に、親切にいろいろな事を教えてくれるのだ。主人公は彼女に密かにあこがれている。


セーラー服が似合う


ロングヘアーを束ねたピンク色のリボンがとても似合っている♡

ちょっと生意気な後輩
トモ（声：神崎レミ）

元気ハツラツとした高校１年生。主人公の入部したテニス部での後輩にあたる。後から入部してきた主人公に対して、素直に先輩とは認めず、反発した態度を取っている。


テニス部で出会う


体操着姿が可愛らしい。スポーツが好きでいつも元気な女のコ

気になるクラスメイト
ミキ（声：雪絵れな）

高校2年生。転校してきた主人公が、編入されたクラスで出会う女のコ。おとなしめの性格で、クラスではあまり目立たない存在。はかなげで守ってあげたくなる。


主人公と同級生だ


ショートカットで活発そうに見えるけど、おとなしい性格なのだ

シュールド・ウェーブ

ビッグバンより56億年後の銀河系で勃発する宇宙帝国間戦争

インペリアルフォース



CD
スーパーCD-ROM²専用
'94年3月25日発売予定
7800円(税別)
シミュレーション
バックアップメモリ
PCエンジンマウス対応
100%

シンプルな操作で、戦略性タップリの艦隊戦が楽しめるシミュレーション。未知の宇宙空間を探索しながら、自分だけの宇宙帝国を築いていく。メモリベース128にも対応している。

6種族の宇宙人が銀河統一を目指して戦う
SF艦隊シミュレーション

ゲームの目的は銀河統一。自分の種族を6種族の宇宙人から選択し、自国の領土を広げていく。マップは全部で64個用意されている。

宇宙空間には25種族の宇宙人が存在している。このうち、宇宙帝国を建設して戦争に参加しているのが6種族。プレイヤーが選択できる種族だ。種族によって、所有している艦船のパーツの設計図や得意な技術、種族間の友好度が異なり、ゲーム展開を左右する。

ゲームはリアルタイム進行だが、コマンド入力時には時間が止まる。コマンドは、本星での生産や艦隊への指示など簡単なもの。艦船への指示は、艦船ごとに移動先や攻撃先を指定するだけでいい。



○ナレーション入りの壮大なオープニング。5分を超えるボリューム



○ゲーム開始時の種族選択画面。宇宙戦争を繰り広げるのはこの6種族

艦船設計と造船　設計図に基づき生産

艦船は艦設計図に従って生産される。この艦設計図はパーツの設計図を組み合わせたもので、艦種それぞれにつき3パターンまで作成可能だ。この艦設計図に従って生産された艦船最大5隻で、1艦隊を編成することができる。生産には全く時間がかからないので、金まかせの大量生産も可能だ。ただし、生産可能な場所は本星とその周辺の計9ブロックだけである。

戦艦
艦隊戦において最も力を発揮する艦船。攻撃力ではナンバー1。ただし惑星の占領はできない

巡洋艦
艦隊戦では中程度の攻撃力を持つ。部隊のパーツを搭載でき、惑星を占領できる唯一の艦船

高速艦
移動速度は他の艦船の2倍。レーダーを搭載し惑星の探索に威力を発揮する。戦闘には不向き

艦船設計



○現在入手しているパーツ設計図を組み合わて艦船を設計する。艦設計図を作らないと艦船を生産できない

艦隊編成



○作成した艦設計図に基づき、艦隊を編成する。1艦隊は最大5隻で構成される。艦隊の陣形は一定である



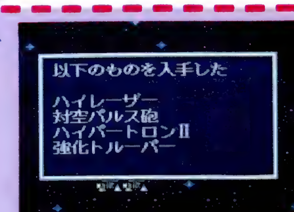
○マップは全部で64種類。各マップの間に関連性はない

○基本画面の表示範囲は、通常と広域の2つに切り換え可能だ



設計図の入手方法

パーツの設計図は、友好的な惑星を占領した際に入手するものがほとんど。パーツはどの艦種に対しても搭載可能なため、強力なパーツ設計図1枚が宇宙帝国間の軍事バランスを変えてしまうことも少なくない。ただし、強力な艦船は製造にかなりコストがかかる。



○何が入手できるか、フタをあけてみないとわからない。運まかせ

惑星探索と占領　未知のエリアを自国領に

ゲーム開始時のマップ視界は本星を中心にした狭い範囲。これでは、敵艦隊の行動も皆目わからない。まずは周囲にある惑星を探し出して、占領しなければならない。配下惑星が増えれば、視界も広がり、資金アップにもつながる。

探索用の艦船が高速艦である。高速艦を未知空間の適当な方向に移動させると、その周囲の惑星を自動的に見つけだしてくれる。



○ゲーム開始時。まずは高速艦を設計・造船する



○左方と下方に高速艦を派遣。早くも惑星を発見



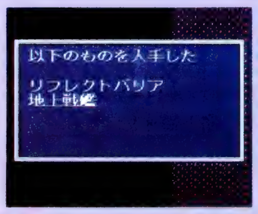
○発見した惑星に巡洋艦を差し向けて一気に占領



○ゲーム中盤ともなると視界も広い。その分敵艦隊との遭遇率も高くなる

占領後の軍事処理

占領した惑星が友好的な場合は、パーツ設計図やアイテム、情報などが手に入る。ただし、非友好的な惑星だと何も入手できない。友好度は不変なので、非友好的な種族でプレイするとかなりつらい。

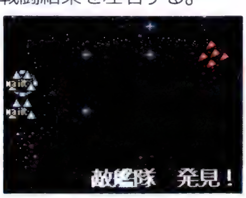


○時には妙なアイテムを入手することも…

艦隊同士の戦闘　性能勝負のオートバトル

敵艦隊と自国艦隊が隣接すると画面が切り替わり自動的に戦闘に入る。戦闘は完全オートバトルで、艦隊内の各艦船の性能と艦隊の経験値が戦闘結果を左右する。

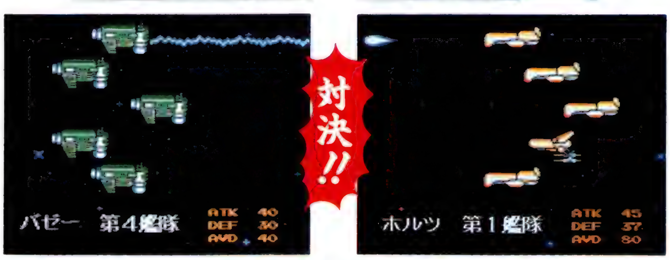
自国領域に侵入してきた敵艦隊、および自国領域外にいる自国艦船は移動速度が半減する。また、未知領域の敵艦隊は姿が見えず、こちらから戦闘を仕掛けられない。



○自国領域内に敵艦隊出現。警報が響く



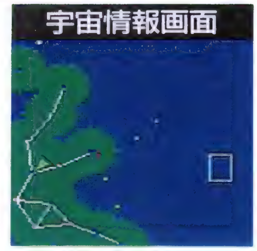
○敵艦隊と正面から激突。戦闘に入る



○戦闘は3画面分のスクロールで派手にアニメ。艦隊の能力値も表示される

星間ネットワーク　艦隊への補充の命綱

支配下惑星間の距離が一定距離内だと、自動的に星間ネットワークが通じる。ネットワークは本星とつながるかたちで築かれる。ネットワークでつながれた惑星では、破損した艦隊への補充が可能になる。ただし、宇宙港があり、住人が友好的な惑星に限られる。



○情報画面のマップ部分。星を結ぶ線が星間ネットワーク


○宇宙情報画面には、今までに集めた情報がまとめて表示されている



○星間ネットワークの一番のメリットは補充。艦隊の全滅が避けられる

ランダムイベントが展開を左右する

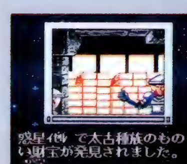
このゲームはイベントが多彩で、20種類前後存在する。経済面、軍事面などに波及し、その後の統一への道のりに大きく影響する。内容は、いかにもSFといった感じのものばかりである。



○宇宙商人との取引では惑星売買もある

幸運なイベント

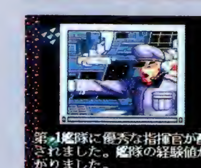
ここに挙げたもの以外には、収入アップにつながる「生産性向上」や、強力パーツの設計図が手に入る「新兵器開発」などがある。



○臨時収入の中でも、最も高額が手に入るイベント



○艦隊の経験値が上昇する。戦闘能力がアップする



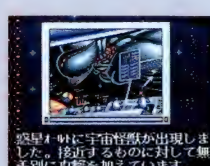
○艦隊の経験値が上昇するもう一つのパターンがこれ

不運なイベント

特にショックが大きいのが、「クーデター」。星間ネットワークが分断される可能性が高い。友好度の低い惑星で発生しやすいようだ。



○収入低下イベント。低下の幅はそのときどきで異なる



○艦隊が惑星に進入すると宇宙怪獣の攻撃を受ける



○最悪のイベント。支配下の惑星が他の帝国に寝返る

徳間書店インターメディア

アナタだけの、初めての恋…。その手で育ててみませんか？

初恋物語



CD
スーパーCD-ROM²専用
発売日未定
価格未定
シミュレーション
バックアップメモリ
PCエンジンマウス対応
40%（12月13日現在）

GAMEテクノポリスブランドで発売されたパソコン版の移植となるゲーム。オリジナルの要素にオマケが加わりスケールアップされている。今回はシステムを中心に紹介する。

初めての恋のトキメキをもう一度体験できる
"初恋"育成シミュレーション

「1ヵ月後に引っ越すから…」と突然両親から言われた主人公（プレイヤー）。引っ越しの当日に、初恋の女のコに思いを打ち明けることを決意。残された30日間で、彼女にふさわしい男になろうと自己鍛錬の日々が始まるのだった。

『初恋物語』は、初恋を育てる過程と、その努力の結果を楽しむシミュレーション。キミの涙ぐましい努力の結果は、いつか彼女と再会したとき明らかになるだろう。

初恋のシチュエーションを設定できる

このゲームは初恋のシチュエーションを細かく設定できるのが特徴だ。まず小学校・中学校・高校の時代を設定することで初恋の相手が決まる。次に相手の女のコと自分との関係を、幼なじみ・同窓生・転校生といった状況と、上級生・同級生・下級生の学年別に設定できる。またプレイヤー自身も名前・血液型・生まれ星座などが登録できるようになっている。

小学校時代の初恋相手



城島（しろしま）理紗（りさ）

理紗チャンは明るく活発な女のコ。水泳が得意でイベントにも…

中学校時代の初恋相手



水樹（みずき）瑠衣（るい）

瑠衣チャンはゼンソク持ちで病弱。彼女の夢は舞台女優になること

高校時代の初恋相手



片桐（かたぎり）朋美（ともみ）

朋美チャンはおしとやかな女のコ。成績も非常に優秀なのだ

自分を鍛えてあのコにアプローチ！

このゲームは「初恋」を育成するシミュレーション。ゲームを進めるコマンドは学校と自宅の2系統があり、内容は自分を鍛えるための勉強・運動・読書といったものと、初恋相手に自分をアプローチするための会話・プレゼントなどがある。またパソコン版にはなかった要素として、女のコに電話がかけられるようになった。



⬆これが基本のゲーム画面。時間単位でコマンドを選択・実行していく

イベントは恋を成功させるBIGチャンス!!

ゲーム中に起こるイベントは、初恋相手に自分を印象づける大きなチャンスだ。特にコマンド選択で進行するイベントでは、うまく進めると、大幅に彼女の自分への評価をアップすることができる。またPCエンジンオリジナルとして転校生のイベントと、夢を見るイベント、引っ越しの日に彼女に告白するイベントなどが加わった。



⬆中学時代の初恋相手・瑠衣チャンがアイドルデビュー。キミは複雑？



⬆電話が通じると彼女と会話ができるイベントに…。電話で話ができるようになれば、2人の間も急接近!?



⬆イジメられて泣いている理紗チャン。これは転校生に設定したときに起こるイベントだ。慰めてあげよう

初恋の行方はキミの努力次第

初恋を実らせるべく努力した結果は、120通り以上のマルチエンディングで楽しめる。このエンディングは、初恋相手と再会したときに、2人の関係がどうなっているかで初恋の行方がわかるというもの。彼女と結婚するという最高のエンディングから、再会しても気づかないというBADなものまで多種多様。中には再会から恋のドラマがまた始まるパターンも…。



⬆初恋の彼女と結婚。こんな最高にハッピーな結末を迎えたいものだネ



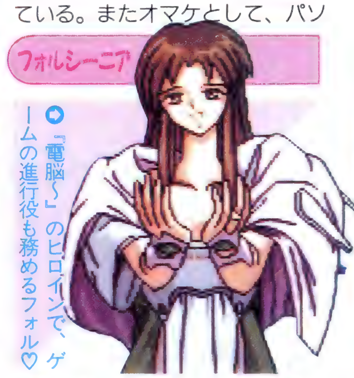
⬆スキー場で理紗チャンと再会。彼女はキミのこと覚えていてくれた？



⬆怪しげな酒場で働く朋美チャン。こんな悲しい再会はしたくないよネ

ミニアドベンチャー「電脳天使」も収録

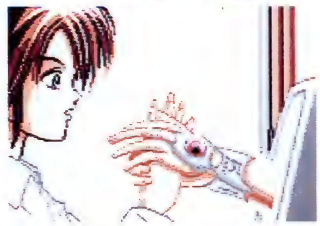
パソコン版でオマケゲームとしてプレイできたミニアドベンチャー『電脳天使』。PCエンジン版ではオリジナルバージョンを収録している。またオマケとして、パソコンゲーム『電脳天使』の付録CDから、新作のCDドラマと、城島理紗役の声優椎名へきるの歌う挿入歌「星遊び」も同時に収録。この『電脳天使』のヒロイン、フォルシーニアは『初恋物語』の中でもゲームの進行役を務めている。



➡『電脳～』のヒロインで、ゲームの進行役も務めるフォル♡



⬆『電脳～』のゲーム画面。ある日、主人公は道端でディスクを拾った…



⬆ディスクには、なんと天使がデジタルデータ化されて入っていたのだ



⬆パソコンのモニターから飛びだしたフォル。ここから物語が始まった

すぅ～ぱぁ～ わくわくへきるランド



あけましておめでとうございます。椎名へきるです♡　はれ一っというまの1年間、今年はどんな思いで1歩を踏み出しますか？　世は冷たいスコールで、何をするにも大変だけど、へきるもみんなとがんばるから、いっしょに大雨のなかでも大声で笑っちゃおうネ。そこで、まずは新'S(ニュース)。わくわくへきるランドがよりパワフルに、すうーぱぁーわくわくへきるランドになりました。もっと^{2}楽しく、一人でも多くの人と作りたいと思ってます。皆さんのどすこーい、というおハガキで、今年もごはん大盛りでお届けしたいと思います。皆さん今年も応援してネ。へきるは、『初恋物語』の中のオマケでも歌を歌ってがんばってるよ♡

へきるの美術館へようこそ♡

さっそく『初恋～』の『電脳～』を送ってくれたネ。裏に格闘ゲームは好きですか?って書いてあったケド、私はドヘタなの。でも対戦っておもしろいよね♡　数秒で負けちゃうけど、父ちゃん俺はやるぜっ！て メラメラ燃えちゃって（笑）叫びながらやるから激うるさいの。もう誰か止めろよぉぉって ぐらい無限に続けてます。達則君、私には勝てるよ。



⬆京都府／保住達則クンの作品♡

へきるのカウンセリングルーム

ハミコCh！　困る事なんて針の穴ほどもありま温泉♡　声優さんの中にも始めは照れ屋であがり症だったとゆー方もたくさんいますゾ。まずは、自分の素直な考えや気持ちを積極的に人に伝えるよう心掛けてみてネ。恐がってちゃダメ！　そのうち自信もつくし、楽しくなると思うよっ♡　とにかく後は慣れだと思うのでがんばって！大丈夫！　このコーナーにハガキを出すくらいの勇気があるんだものっ！　じっくり、あせらず、実行すれば夢も広がるヨ♡



⬆東京都／ハミングヒーコさんの作品。恥ずかしがり屋さんで困っているとか…

お便り募集

すうーぱぁーわくわくへきるランドでは、イラストと相談を募集しています。採用された方には、椎名へきるのサイン入り写真をプレゼントしています。さらに、美術館のイラスト採用者にはイラスト入りサイン色紙を。また、カウンセリングコーナーの相談事採用者にはサイン入りハチマキをプレゼントしています。皆さんのお便りをお待ちしてます。

あて先
〒105　東京都港区新橋4-10-7
TIM　PCエンジンファン
すうーぱぁーわくわくへきるランド○○○係

東宝

怪獣王ゴジラが15大怪獣と映画さながらの対決を繰り広げる

ゴジラ 爆闘烈伝

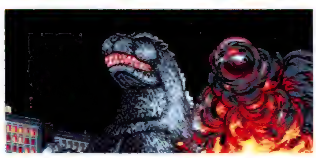
CD
スーパーCD-ROM²専用
'94年2月26日発売予定
8200円(税別)
アクション
コンティニュー・バックアップメモリ
マルチタップ対応(最大2人)
100%

映画での重厚なゴジラのイメージを再現、さらに対戦格闘ゲームとしての快適な操作を両立。ゴジラファンだけでなく、格闘ゲームファンにも楽しめる内容に仕上がっているのだ。



ゴジラの重厚な動きを表現した対戦格闘アクション

怪獣同士が激突する対戦格闘ゲーム。ゴジラを操作して怪獣と対決するノーマルゲーム。そして、ノーマルゲームで倒した怪獣を使用して対戦できるVSゲームの、2つのモードでプレイ可能だ。



オープニングは予告編調で展開

多彩な通常技でゴジラを自由に操作

ゴジラの操作はⅡボタンで攻撃、Ⅰボタンでジャンプ。方向キーで移動となっている。また、相手の反対方向にキーを入れると攻撃を防御できる。映画に出てきた技はほとんど使用可能だ。また、すべての怪獣に共通する基本操作が存在しないことも特徴だ。映画での怪獣の形態や特色を忠実に再現するため、その怪獣に合わせた特徴ある操作方法になっている。

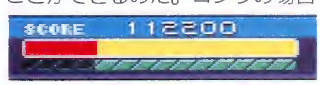
ゴジラの通常技	
小パンチ	Ⅱ
大パンチ	Ⅱを長く押す
ジャンプ(Ⅰ)中	
ジャンプパンチ	Ⅱ
ジャンプキック	↓+Ⅱ
しゃがみ(↓)中	
しゃがみパンチ	Ⅱ
しゃがみしっぽ	Ⅱを長く押す
ダッシュ(↓+Ⅰ)中	
頭突き	↓+Ⅱ
組んだ状態	
かみつき	↓+Ⅱ
前方投げ	↑→+Ⅱ
後方投げ	↑←+Ⅱ



怪獣の操作は、いかにも重そうな画面の印象とは異なり軽快なのだ

ゲージを消費する5つの強力な必殺技

コマンド入力式の必殺技も用意されている。必殺技は多くのダメージを与えることができ、見た目にも派手。使用すると必殺技ゲージを消費する。ゲージは時間がたつと少しずつ回復し、方向キーを上方向に入力すると回復を早めることができるのだ。ゴジラの場合は、放射火炎系が3つ、全身発光としっぽ攻撃の5つの技が必殺技。また、対戦モードで使用できる他の怪獣の必殺技も、映画で使われた技を効果的に再現しているぞ。



黄色い体力ゲージの下にある、緑色のゲージが必殺技ゲージだ。必殺技を使うと消費、時間がたつと回復

放射火炎 ↓↘→+Ⅱ



ボタンを押し続けると長く吐け、キーの上、下で振り回せる

全身発光 ↓→+Ⅱ



相手と組んだときに使用可能。必殺技の中でもかなり強力

ハイパー火炎 ↑←→+Ⅱ



画面の端まで一直線に飛ぶ。放射火炎にくらべ威力も強い

しっぽ攻撃 ↓↙←+Ⅱ



ゴジラの太いしっぽを相手に思いきり叩きつける必殺技

ジャンプ放射火炎 ↑←→+Ⅱ



ジャンプの頂点でコマンドを入力。短い火炎が飛んでいく

※コマンドの表記はⅠ、Ⅱがボタン、矢印が方向キーに対応しています。 コマンドはすべてプレイヤーが左にいることを想定しています。

映画と同じ場所で、迫りくる大怪獣たちと対決する

このゲームのメインとなっているのがノーマルゲーム。これは、日本各地からX星までの映画と同じ場所で、ゴジラが全16体の怪獣と対決するモード。スクリーンでの名シーンを再現した、迫力の対決が展開されるのだ。



難易度はここで選択

ノーマルゲームでは16体の怪獣と対決可能

まず難易度をイージー、ノーマル、ハードの3段階から選択してスタート。怪獣は1ステージにつき、2体登場する。どちらか一方を選択して戦い、相手を倒せばクリアで、勝負は1回で決まる。負けてしまうとゲームオーバーだ。コンティニューは無制限。だが、ペナルティとして、それまでの得点が減点されてしまうぞ。



1ステージにつき、2体の怪獣から好きな方を選択して対決するのだ





対決は映画そのまま。効果音も映画とおなじ効果音を取り込んで使用している。各怪獣の特徴ある鳴き声も非常にリアルでとても迫力があるのだ



クリアするとボーナス。得点は最終面で選べる怪獣が増えるので重要



対決に負けるとこの画面に。コンティニューすると得点が減点される

対戦する怪獣にあわせてゴジラが変化

ノーマルモードではゴジラのスタイルが、対決する怪獣の登場した映画に合わせて10パターン用意されているぞ。4作目の「モスラ対ゴジラ」などに登場した人気の高いスタイルのゴジラも、雰囲気バッチリに表現されている。





同じゴジラでも登場した作品でスタイルや顔がかなり異なるのだ

2ステージごとにクイズゲーム

ボーナスステージはクイズ形式。スーパーXなどおなじみの敵が登場。ゴジラに関係したクイズに答え、正解すると敵にダメージを与えることができる。制限時間内に3体の敵を倒すのだ。早く答えると、最大3ゲージまでダメージを与える。間違えると敵から攻撃され、持ちタイムが減ってしまう。



クイズは4択式。出題される問題は結構マニア向けで難しいのだ

ラストステージで待つ6体のボス

ステージ5をクリアすると、ラストステージに突入。これまでとは違う展開が待っている。ステージ5までの得点により、対戦できる怪獣がレベル1～6の最大6体から選択できるようになるのだ。65万点以上の得点ですべての怪獣から選択できるようになる。つまり、コンティニューの回数や、ボーナスステージでの成績も大きく関わってくるということだ。



この得点だと選択できるのはスーパーXIIのみ。65万点以上を目指せ



ラストステージでは、戦いの舞台となる場所を表示して盛り上げるぞ

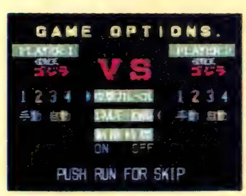
倒した怪獣が使えるVSゲーム

対戦モードで最初に使用可能な怪獣はゴジラ、ラドン、アンギラスの3体。だが、ノーマルゲームで倒した怪獣が加わっていき、最高で15体からの選択が可能になる。各怪獣の攻撃方法は、映画を参考に設定されていて、操作は怪獣ごとにかなり異なる。もちろん、同キャラ対戦も可能だ。

対戦はノーマルゲームとは異なり、2本先取の3本勝負となる。



ノーマルゲームで倒した怪獣のデータが自動的にセーブされていて、選択できる怪獣が増えていく





制限時間やレベルの変更などいろいろな設定が可能。対戦するステージとBGMを選択したら対戦開始

Maker Land

日本テレネット

会話によって登場キャラクタたちの表情がさまざまに変化!!

魔法の少女シルキーリップ 三人の女王候補

CD スーパーCD-ROM²専用
発売日未定
価格未定
アドベンチャー
バックアップメモリ
60%(12月15日現在)

魔界の女王候補リップが活躍するアドベンチャー。会話がキャラクタの評価や感情に影響を与えるシステムを導入。豊富なビジュアルや個性的な登場人物なども大きな魅力だ。



魔法少女リップの活躍を盛り上げるビジュアル

メガドライブからの移植作。フィールドと会話の2つのモードでゲームを進める。イザベラとリメラの2人の女王候補のライバルたちと競いながら、リップを魔界の女王にするのが最終的な目的だ。

1話完結形式の全11話構成をとっており、各話ごとに主題歌付きオープニングタイトルが入る。オープニングは魔法少女モノのテレビアニメのような雰囲気を持つ。この形式はメガドライブ版も同様だったが、ビジュアルはクオリティアップしている。



○屋根の上のリップ。これが各話のオープニングのタイトル画面だ



○やはりオープニングの画面。リップの魔法アイテムのペンダントだ



○オープニングビジュアルでのかわいいリップのアップをどうぞご覧あれ

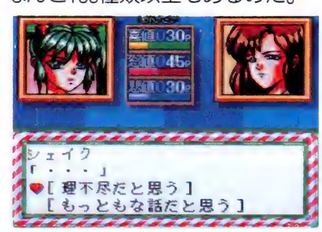
会話モードの表情は100カット以上

マップで構成されるフィールドモードで、ほかの重要なキャラクタに会うと会話モードになる。LIPシステムと名付けられたこのシステムでは、コマンド選択で複数の中から選択する相手への返答によって、リップの感情や女王候補としての評価などが変化する。

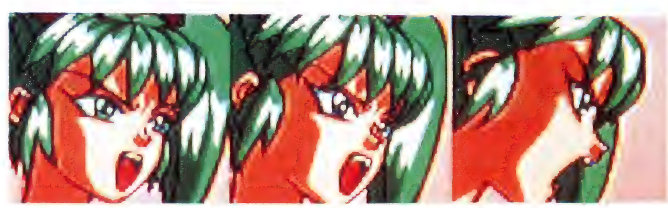


○移動などはフィールド画面で行う

またリップと相手キャラクタの顔が表示され、会話の流れに伴って表情が変化。その表情変化のバリエーションはきわめて豊富で、なんと100種類以上もあるのだ。



○会話モードでは、いくつかの選択肢から会話の相手への対応を選ぶ



○会話モードの顔の表示のバリエーションの一部。リップの怒りの表情変化だ



○ライバルのイザベラの表情変化。リップ以外の登場人物の表情も豊富だぞ

『〜リップ』の制作意図とこれからの展開

『〜リップ』の監督・脚本を手がける日本テレネットの遠藤正二朗氏に、作品が生まれた経緯やそのねらいなどをを取材した。

『〜リップ』のテーマは、違う世界に来た少女のさまざまな経験を通しての成長。当初は叙情的な長編映画風の設定が考えられていたが、開発が進む中でテレビアニメ風のものになったという。

ＬＩＰシステムはコミュニケーションの疑似体験を意図したものだ。だからゲームに幅を持たせるためにも、登場人物たちの性格も単純なものでは済まない。意地悪だけれど優しい一面があったり、それぞれ悩みを抱えていたりと個性的である。アフレコの際にも、声優にそれぞれのキャラクタの性格を意識した演技をしてもらったと遠藤氏は語っている。

リップが魔界の統治者・魔導覇王の命令で女王を目指す、という基本的なストーリーは、メガドライブ版と同じ。だが、各話のエピソードなどは違っている。もう１人のライバル、リメラの登場や、リップの人間界でのお目付け役・ケチャが１人で活躍しゲームがケチャの視点で展開する部分があったりと、バラエティーに富んだものになっているそうだ。



⬆エンディングのクレジット。脚本はすべて遠藤氏の手によるものだ



⬆リップのお目付役ケチャ。こいつが活躍するストーリーもあるのだ

魔法少女モノの今後の展開

気の早い話ではあるが、この作品の続編の可能性に関して、遠藤氏に質問してみたところ、リップが再び登場する直接の続編はないとのこと。しかし、魔界の少女が人間界にやってくるという基本パターンのみを踏襲し、キャラクタや細かな設定を変えた作品の制作の可能性はあるそうだ。

また、『〜リップ』以外にも、いくつか同社製のメガドライブのゲームに採用されているＬＩＰシステム。このシステムの今後の展開にも注目だ。遠藤氏は、原告側と被告側の双方のやりとりが行われる裁判を、ＬＩＰシステムでゲーム化できないかと考えているそうだ。このシステムが、今後どのような発展のしかたをしていくのかが非常に楽しみである。

INNER EYES!

サイン色紙プレゼント

日本テレネットのご厚意により、『〜リップ』に登場する魔法少女たちを演じる３人の声優のサイン入り色紙を１名にプレゼント。これはリップ役の山本百合子、イザベラ役の久川綾、そしてリメラ役の笠原留美の寄せ書き色紙で、おまけに、かわいいリップのイラストまで入っているのだ。欲しい人はP121の応募方法をよく読んで、「リップ声優色紙」係まで。



⬅３人の声優のファンはもちろん、それ以外の人もドンドン応募してね

『〜リップ』に出演する豪華声優陣

このゲームの大きな特色である会話モード。ここでの会話は、すべて声優が演じているのだ。その豪華な声優陣をここに紹介しよう。

山本百合子 ／ リップ




主題歌を歌うのもこの人。代表作は『魔法使いサリー（新）』のサリー

久川　綾 ／ イザベラ




『魔物ハンター妖子』の妖子役でおなじみ。クールなイザベラを演じる

笠原留美 ／ リメラ




ビデオアニメ『フォーチュン・クエスト』のパステル役が代表作

屋良有作 ／ ケチャ




『ＳＮＡＴＣＨＥＲ』のギリアン役が代表作。ケチャは出番が多そうだ

篠原恵美 ／ シェイク




上品な女性を演じる。『美少女戦士セーラームーン』のまこと役が有名

若本規夫 ／ ドメ／魔導覇王




『トップをねらえ！』のオオタコーチ役が代表作。２役を演じている

高山みなみ ／ 寺岡茶子




『コズミック・ファンタジー』シリーズのユウの声でおなじみの声優



鶴ひろみ ／ 城ヶ谷先生

美人の女教師役を演じる。代表作は『イースⅠ・Ⅱ』のリリア役



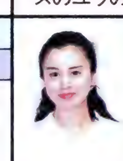
龍田直樹 ／ ハゲタンク

ガキ大将風の役はお得意。『キテレツ大百科』のブタゴリラ役で有名



柏倉つとむ ／ サル

代表作としては『スーパービックリマン』のティキの役がある



萩森侚子 ／ 相原詩美／一休君

『ツヨシしっかりしなさい』の典子役が代表作。２役演じている



鈴木砂織 ／ 小高くるみ

『絶対無敵ライジンオー』の池田れい子役などが代表作の声優



阪口大助 ／ 岡崎　潔

『機動戦士Ｖガンダム』のウッソ・エヴィン役で有名な声優だ



江森浩子 ／ 小辺敬六／リボン／茶子の母

『ゲゲゲの鬼太郎』の砂かけばばあ役が代表作。３役演じている



青羽美代子 ／ ラヴァー

代表作は『ＣＡＬⅡ』のヴィーナス役。ここでは魔界の女王役だ

パック・イン・ビデオ

豊富なパーツの組み合わせで自分だけのロボットが作れる!!

パラディオン

CD
スーパーCD-ROM²専用
'94年2月25日発売予定
8800円(税別)
シミュレーション
パスワード・バックアップメモリ
マルチタップ対応(最大5人)
100%

一見、ロボット同士が対戦する格闘アクションに見えるこのゲーム。実際は、豊富なパーツの組み合わせで強いロボットを作り、戦わせるシミュレーションタイプのゲームだ。



ロボット同士の格闘ゲームがシミュレーションに!

自分だけのオリジナルロボットが作れるという『パラディオン』。基本となるシャーシに、ボディやエンジン等のパーツの組み合わせで作成する。作ったロボットはジャンクプールと呼ばれる闘技場で模擬戦を行うことが可能。模擬戦でパーツの相性などを研究し、リーグ戦を戦い抜いていくのだ。



ボディの色は40種類用意されてる

戦闘は指令を与えるだけのオートバトル

戦いは基本的にオートバトルで展開。しかし、ⅠとⅡボタンで対戦中に指令を与えることだけは可能だ。指令は戦いの前に設定し、ロボットはその設定された2種類の行動パターンしかとらない。相手のロボットの攻撃パターンを予測し、状況に応じた指令の切り替えがポイントになる。作成時の各パーツのセッティングも重要だ。



対戦前の2体の勇姿。これから壮絶なバトルが展開されるのだ!



「近距離」の間合いを選択したときはロングソードなどの武器が有効



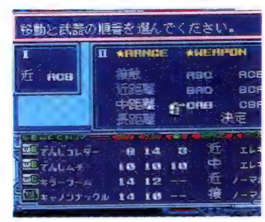
「長距離」の場合は、弾を飛ばせるガン系を。しかし弾切れには注意

行動パターンを決める

指令は、ロボット作成時、また作成後の「調整」によって設定する。まず、接触、近距離などの4つの間合いを選択、次に3つまで装備できる武器の優先順位を決める。この間合いと武器の優先順位が1つの指令パターンになる。



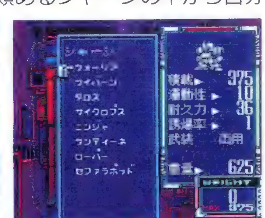
まずはⅠボタン 間合いと武器の順序を選択



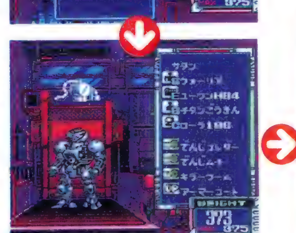
同じようにⅡボタンもⅠボタンと違う選択を

自分だけのロボットを作成する

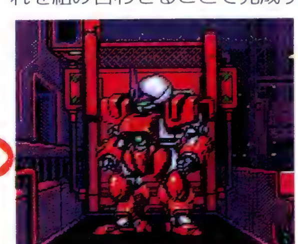
それではここで、実際のロボットの作り方を紹介しよう。まず、8種類あるシャーシの中から自分の好きなタイプを選ぶ。それぞれのシャーシには装備可能な重量があり、各パーツの装備はそれを越えないように行う。パーツは、新開発したものを入れると、ボディが5種類、エンジンが20種類、コンピュータが16種類、オプションが18種類、武器が42種類あり、それを組み合わせることで完成する。



シャーシは8種類 ウォーリアは平均的な強さ



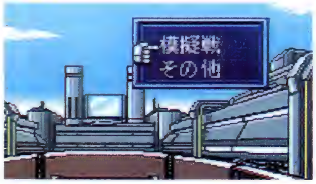
すべてのパーツを選んだらシャーシに組み込む

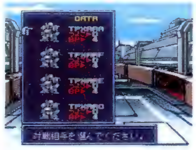


自分だけのロボットが完成

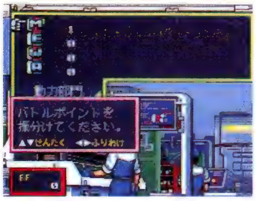
模擬戦でロボットを強化する

作成したロボットは、パーツの相性により強さが違うが、それ以外にジャンクプールの模擬戦で行う対戦により、さらにパワーアップを図れる。それは、模擬戦に勝つともらえるバトルポイントを博士に渡すことにより、ロボット作成時にはない、武器やエンジンなどを新開発をしてくれるからだ。博士は計4人いて、それぞれ専門の分野を持っている。





ジャンクプールで模擬戦を選び、バトルポイントを稼ぐ





バトルで得たポイントを各博士のいる部門に振り分ける

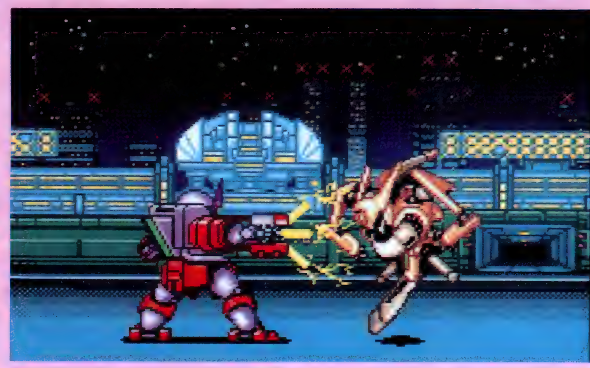
総合部門を担当しているマキ。これでもりっぱな博士だ

作り上げたロボットで友達と対戦が可能

作り上げたロボットは、バックアップにより保存可能。また、パスワード機能もついているので、これを使って自分のロボットと友達のロボットを対戦させることができる。対戦は、リーグ戦によって行い、5人まで参加できる。リーグ戦は、必ず5体で行うので、2人の場合は残り3体をコンピューターが担当しての戦いになる。



リーグ戦は最大5人まで参加可能。もちろん1人でも遊べるぞ



模擬戦より派手なリーグ戦の画面

パック・イン・ビデオ

新人類"ビースト"たちの物語

KO世紀ビースト三獣士（仮称）

パソコンからの移植作で、OVAが原作。PCエンジン版では、シナリオなどの変更を加え発売する予定だ。

CD

スーパーCD-ROM²専用
'94年5月上旬発売予定
8800円（税別）
ロールプレイング
バックアップメモリ
50%（12月17日現在）

シナリオはあかほりさとる氏が監修

シナリオは、OVAとパソコン版の両方を担当した脚本家のあかほりさとる氏が監修している。シナリオに関して言うと、OVAとパソコン版の『～ビースト三獣士』は、多くの謎が解明されないままだったが、PCエンジン版では、その謎が明らかになる予定だ。



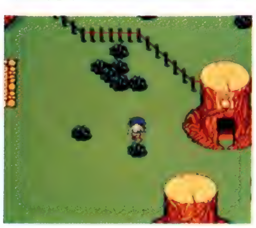
今度『ファイナルファンタジー』のオリジナルビデオアニメの脚本を担当するあかほりさとる氏



真ん中が主人公ワン・ダバダ。普段は普通の人間だがビースト形態では虎になる。アニメ版から

1万年後の超未来を舞台にしたRPG

時は1万年後の未来。そこでは、人類から進化した半人半獣の新人類"ビースト"と、謎の集団"ヒューマン"が熾烈な抗争を繰り返していた…。このゲームはそんな世界を背景にしたコミカルタッチのRPG。主人公は4人のビーストたち。戦闘シーンはパソコン版と違い、ナナメ後ろからの視点。疑似3Dタイプといった感じのものになる。シナリオも多少の変更点はあるが、基本的に同じ構成だ。



主人公のワン・ダバダのいる村の画面



マップ画面は高低差をつけ立体的にしている



ステータス画面　最高4人パーティで冒険する



ちょっとエッチな会話シーンもあるぞ



ビジュアルは、パソコン版にはない、オリジナルのものを入れる予定

ヒューマン

'93開花したJリーグがフォーメーションサッカーになった！

フォーメーションサッカー オン Jリーグ

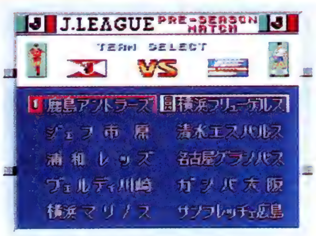


Huカード(4Mbit)
'94年1月15日発売予定
6500円(税別)
スポーツ
バックアップメモリ
マルチタップ対応(最大4人)
100%

ヒューマンの定番スポーツソフト、『フォーメーションサッカー』が、今話題のJリーグの要素をたっぷりと加えてお目見え！　今回は、新しい3種類のモードを中心に紹介する。

Jリーグ公認の本格的フォーメーションサッカー

試合展開の要となるフォーメーションを活用して、華麗なパスワークが繰り広げられるこのシリーズ。最新作「フォーメーションサッカー　オン　Jリーグ」はその名の通り、Jリーグの特徴を要所要所に取り入れており、操作できる選手も、現在活躍中の選手220名が実名入りで登場〃　思わず力が入っちゃうぞ。



このように10チームから選択できる。レベルは若干違うか？

本格的なJリーグ仕様のフォーメーション

今回のフォーメーションは実際のJリーグの試合で各チームが採用している5種類を採用。コンピュータが操作するチームはそれぞれフォーメーションが決まっているので、研究して自分の攻撃方法に見合ったものを選ぼう。総勢220名もの選手の配置変更も可能。



これはヴェルディの4－4－2A。スタンダードなフォーメーション



フォーメーションを決めたら選手の配置を考えよう



パスワークを駆使して、一気にゴール前まで攻めろ

新要素で各種ルールも設定可能に

前作ではルール設定はできなかったが、今回は自分で設定することが可能になった。延長戦の方法、中断の時間分のタイムが追加されるインジュリータイム、そしてフルタイムかサドンデスか選ぶ。

サドンデス

前作では引き分けのときPK戦だけだったが、今回は現在Jリーグに使用されているサドンデスも選べるようになった。試合前にPK戦の有無が選べる。



短時間で効率良く動き、一気にいただきだ



無得点のままタイムアップした場合、魔の戦いサドンデスに突入

決着がつかないと…



息をのむPK戦で最後の決着が！

ペナルティ

新要素として、危険なプレイにはペナルティが課せられる。あまり攻撃的なプレイだとペナルティとなり、イエローカードやレッドカードを頂戴するはめに。



反則退場になると、Jリーグモードでは、3試合出場停止になるぞ

Jリーグのだいご味がそのまま再現できる3つのモード

試合モードは対戦チームも自由に選べる「PRE-SEASON MATCH」、実際のJリーグ同様、リーグ戦に組み込まれる「J・LEAGUE」。そして全10チームを「EAST」と「WEST」にわけ、その中から22名ずつ選手を選抜し、思いのままにチームを作れる「ALL STAR」。3つになって、楽しみ方も増えた。



○試合前の熱気あふれるグラウンド。ホームグラウンドが全部出るぞ

PRE-SEASON MATCH 扱いやすいお手軽モード

2対2で行う最大4人同時プレイが可能な「PRE-SEASON MATCH」は6通りの組み合わせの中から選ぶ。操作する選手にはそれぞれ色の付いた番号がふられる。また3つのモードすべて、ハーフタイムのときに、フォーメーションと選手の配置を変えることができるのでじっくり考えたい。同じチームの人とは十分に作戦を組み立てて、息の合ったプレイを展開していこう。

○4人同時プレイ時の画面。斜めに並んでいる番号の付いた4人がそれぞれの選手

○白熱しそうなモードの数



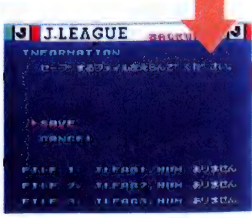


J・LEAGUE 優勝するのはどのチームか!?

自分のチームを決定するとリーグ戦に組み込まれる。コンピュータが対戦チームを担当する「J・LEAGUE」は今回の目玉モードと言えよう。このモードは対コンピュータ戦のみで、2人協力の同時プレイもできる。1回、勝利するごとに結果をセーブでき、コンティニューで呼び出せる。すべての試合結果は、リーグ戦表に書き込まれ、他のチームの状況が一目でわかるようになっている。好みのチームで優勝したときは、感慨無量だ。

○ガンバ対レッズの白熱した試合は、4対3で辛くもガンバの勝利だ





○セーブしたら、次に向けて作戦を練ろう



○10チームの勝敗が一目でわかる。強豪が待ってるから気を抜くな!

ALL STAR 豪華なイレブンで夢の対決

10チームを「WEST」と「EAST」とに分け、総勢220人の中から22人ずつを選ぶ「ALL STAR」。超一流選手を集めてゴージャスな気分で試合をすることができるぞ。もちろん、確実に勝利をめざすなら、ポジションに見合った選手の選抜、そして配置に頭を使いたいところだね。このモードでも2対2の最大4人同時プレイができるので、より白熱した試合が展開するぞ。



○夢のような迫力ある選抜チーム。本物ならば個性強すぎ?



○リトバルスキーのパスをオーバーヘッドでシュートするアルシンド

ゲーム展開に欠かせないプレーの数々

1人でドリブルし続けてはフォーメーションの意味がない。ボールを回してパスワークでつなごう。ボールの影を追うとほぼ拾えるぞ。蹴ると同時に方向キーを押すとボールが変化するのでシュートの際に使おう。キーパーは①ボタンがパンチング、⑪ボタンがキャッチ。


○浮いたボールがきたらすかさずボレーで味方にまわせ


○群れる選手の中で確実にボールを拾えるヘディング


○ゲームの中ではオーバーヘッドキックは有利だぞ


○スライディングを決めたらすかさずパスでつなげ!


○確実なショルダータックル。しかし、多用は禁物だぞ


○キャッチより1・5倍の飛距離のパンチング


○スキを作らず、安全なキャッチ。確実にゴールを守れる


○おマケ。ゴールを守れず、うなだれるキーパー。うぅっ

インテック

善と悪、それぞれの思惑に操られ、戦士たちは覇道を進む

格闘覇王伝説アルガノス



CD
スーパーCD-ROM²専用
'94年1月28日発売予定
7800円(税別)
アクション
コンティニュー
マルチタップ対応(最大2人)
100%

ストーリー性を前面に押し出して、ほかの格闘ゲームとは少し違う彩りを持つ『～アルガノス』。今回は、総勢10名にもなるキャラクタのプロフィール、必殺技を、すべて紹介する。

マルチストーリーで進む格闘アクション

総勢10人ものキャラが使用できる格闘アクション。操作方法は一般的な格闘モノと変わらないのでとても取っつきやすい。モードは人対人で戦うバトルモードと、対コンピュータ戦のストーリーモードの2種類。ストーリーモードでは、善と悪の戦いを背景に、10人のキャラそれぞれに、それぞれのストーリーが展開していく。1人のキャラでクリアしても、また別のキャラでクリアしたくなるのだ。


○一クセも2クセもある必殺技がビシバシ出る

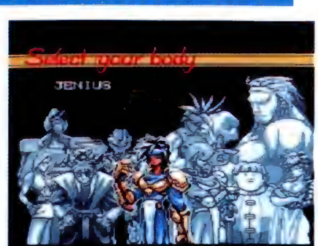


○バトルモードは同キャラ対戦可能


○オープニングビジュアルはシンプルだが、かなりシブイぞ

それぞれの願いを胸に秘めた10人

ストーリーモードでは、10人の戦士たちが、それぞれの願いをかなえるために、ほかの9人の戦士たちと戦っていく。ここでは、すべてのキャラのプロフィール、必殺技等を、克明に解説する。なお、必殺技のコマンドは、キャラが右向きのときのもので、＋は同時に押すことを、orはどちらのボタンでも技が出ることを表している。



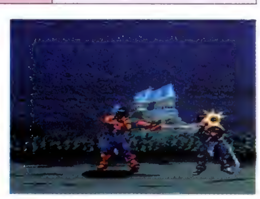
○キャラ選択画面では10人のキャラが勢ぞろい。身長差が一目でわかる

ジーニアス



善と悪との戦いが行われている、異世界の陰族（悪）の魔戦士だ。陽族（善）との戦争で、かろうじて勝利を得て、ただ1人生き残る。しかし、その戦闘意欲は衰えを知らず、より高度な戦闘と抑圧からの解放を求めて戦いに赴く。剣を使用しているために、リーチの長い攻撃が可能だ。半月斬、円舞殺は、それぞれ強力な必殺技だ。

必殺技	
魔神剣	↓↘→＋Ⅱ
半月斬	↓↙←＋Ⅱ
円舞殺	→↓↘＋Ⅰ or Ⅱ


○とてもリーチが長い強いキャラだ


○体を回転させながら上昇する円舞殺

アーサー



ジーニアスと同じ世界の住人である陽族の勇者。陰族との戦いにおいてジーニアスに敗れ、死亡した。しかし、巨大な意思の導きによってよみがえり、再び戦いに身を投じる。持ち技はジーニアスとまったく同じ。必殺技も、名前が違うだけだ。ジーニアスと比べてスピードが少し遅いが、その分攻撃力、防御力にすぐれている。

必殺技	
スラッシュブレード	↓↘→＋Ⅱ
ムーンシャドウブレード	↓↙←＋Ⅱ
ドラゴンネイルブレード	→↓↘＋Ⅰ or Ⅱ


○変形もジーニアスとほぼ同じだ


○飛び道具系の必殺技も持っている

十兵衛



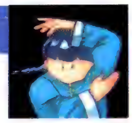
人里離れた山中でひっそりと暮らすサムライ姿の和風戦士。巨大にふくらみつつある邪悪な意思を感じ、危機感を募らせていた。暴走する悪を食い止めるために異世界へ赴き、戦いに参加する。技のリーチは長くないが、すばやい独特な動きをする。2つの必殺技はどちらもかなり強力でスキがない。

必殺技	
斬撃波	↓↘→+Ⅱ
新蔭流一の太刀	→→+Ⅰ or Ⅱ



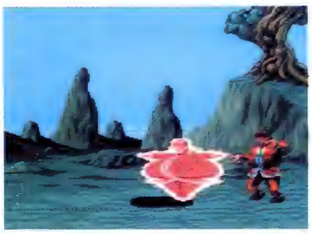
⬆斬撃波。剣を抜いた衝撃が地面を伝わる。剣にも攻撃判定があるぞ

サモハン



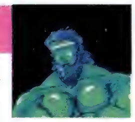
日々を、功夫と ダイエットに費やす中国拳法の使い手。まだ小さな子供である。普段から自分の体型に悩んでいたが、大いなる意思に望みをかなえてやると呼びかけられ、やせるためにほかの戦士たちと戦っていく。リーチが短く、飛び道具系の必殺技もない。しかし、動きの速さでそれを補っている。

必殺技	
気功ボディアタック	←にためて↓↘→+Ⅰ or Ⅱ
スーパー百裂パンチ	Ⅰ or Ⅱ連打



⬆体をコマのように回転させ、相手に突進していく気功ボディアタック

オーガ



緑色の肌の巨人。その肉体によって、力こそすべてという、弱肉強食の世界で、王者として君臨していたが、己の力の秘めたる可能性を感じ、真の王者となるべく、強者を求めて異世界の戦いへ身を投じる。10キャラ中、最も巨体。だが、体に似合わず動きは機敏だ。必殺技も多く、多彩な攻撃ができる。

必殺技	
オーガメガトンソニックバズーカ	←↙↓↘→+Ⅱ
オーガメガトンダイナマイトキック	↓↘→+Ⅱ
オーガメガトンダイナマイトスピンキック	↓↙←+Ⅱ
ダッシュ	→→



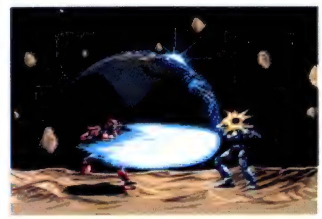
⬅オーガの技は、どれも攻撃判定が大きい

ダイバスター



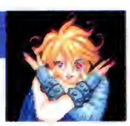
唯一メタリックなボディを持つ、宇宙刑事だ。正義の使徒である彼にとって、悪の存在は到底許されるものではない。善の意思に導かれ、異世界へ行く。善の使いと言えば聞こえがいいが、実は単純な性格。2種類の飛び道具系必殺技を持つ。動きは遅いが攻撃力が高く、一発逆転が可能なキャラだ。

必殺技	
バスタークロー	↓↘→+Ⅱ
バスタークロー(空中)	空中で↓↙←+Ⅱ
グレイブエンド	→←↙↓↘→+Ⅱ



⬆ハデで強力なグレイブエンド

グリーズ



魔界の中で結界を張り、そこに住む陰族の魔導師。かつて共に戦ったジーニアスに密かな思いを寄せていたが、彼が善へ寝返ったという話を聞き、真相を確かめ、そして自らの手でジーニアスを殺害しようと決意する。ドラゴンシルクという特殊な布を操り、リーチの長い攻撃を得意とする。

必殺技	
デスウォール	↓↙←+Ⅱ
ドラゴンブレス	↓↘→+Ⅱ
テレポーテーション	←にためて→+Ⅰ or Ⅱ



⬆ドラゴンブレス。布がドラゴンの頭に変形して、火の玉を吐く

ブロッケン



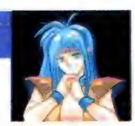
毒手を使った攻撃を得意としている某国の元特殊工作員。乱暴というよりも、凶暴な性格で、「気にいらねぇ」がログセ。大いなる意思に戦士として見込まれ、本人の拒否にもかかわらず無理やり異世界に送り込まれてしまう。必殺技を多数持ち、そのどれもが、名前の通り毒を使ったものである。

必殺技	
ブロッケンキック	↓↙←+Ⅱ
ポイズンアッパー	→↓↘+Ⅱ
ポイズンストレート	→↓↘+Ⅰ
ポイズンハンド	↓↓+Ⅱ
ポイズンブレス	←↙↓↘→+Ⅱ



➡強力な対空技になるポイズンブレス

ロボ



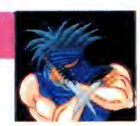
天に最も近いと言われる地に住む、誇り高きハイランド族の格闘家。17歳という、うら若き娘だが、その強さゆえに恋人ができないのを悩んでいた。異世界に、つわものがいると聞き、自分より強い相手を恋人とすべく戦う。2種の必殺技はどれもシンプルなものだが、たいへんキレがいい。すばやい動きで、遠い間合いでの戦いが得意。

必殺技	
ブラッディートゥース	↓↘→+Ⅱ
ブラッディーストライク	↓↙←→+Ⅱ



⬆ブラッディーストライク。遠い間合いからいきなり攻撃できる

アサシン



月明かりすら届かぬ漆黒の谷に住む。ダイバスターとは逆に悪の忠実なる下僕。闇の中に生まれ、闇の中で育つ。名前の通り、ジーニアス暗殺のために送り込まれる。すばやい動きと独特な攻撃で、奇襲戦法を得意とする。特に空中からならいつでも出せる、スパイラルクラッシュはかなりの驚異だ。

必殺技	
トゥー・カッター	←にためて→+Ⅱ
スパイラルクラッシュ(急角度)	空中で↓↘→+Ⅱ
スパイラルクラッシュ	空中で↓↙←+Ⅱ



⬆トゥー・カッター。当たり判定が移動するので、返されにくい

※このゲームはアベニューパッド6にも対応しています。

リバーヒルソフト

姫が気まぐれで創った親衛隊には個性的な美女ばかりが集結

プリンセス・ミネルバ

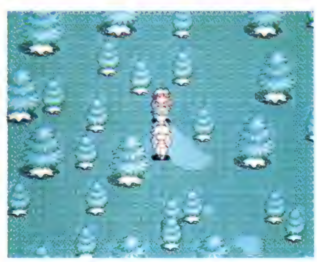
CD
スーパーCD-ROM²専用
'94年3月25日発売予定
7800円(税別)
ロールプレイング
バックアップメモリ
60%(12月14日現在)

PCエンジン版『ミネルバ』は、美少女ばかりの登場キャラと独自のシステムで好評だったパソコン版を大幅にスケールアップ。今回はさらに斬新になったゲームシステムを紹介。



美少女たちが活躍する冒険RPG
ユニークなシステムを徹底紹介

主人公のミネルバ姫を始めとする登場キャラのほとんどがカワイイ女のコというこのゲーム。もちろんウリはそれだけではナイ。パソコン版にあったユニークなシステムを、PCエンジン版ではさらに練り直し、加えて新システムも搭載しているのだ。ここでは、今までに紹介したものも含めて、そのシステムを詳しく見ていこう。

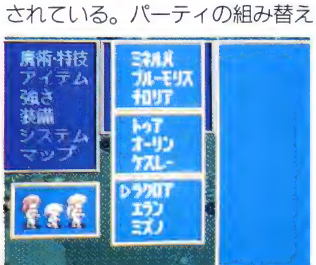


フィールド画面のグラフィックもキレイな仕上がりで期待が持てそう

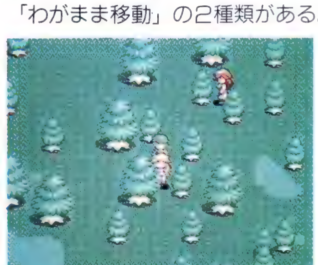
パーティの設定とフィールド上の移動

パーティメンバーは、ミネルバ姫と、姫の率いる8人の親衛隊の計9人。それを3人ずつの3つのパーティに振り分ける。戦闘に出られるパーティは1つで、敵に出くわすまではわからない。パーティには戦闘に遭遇する確率が設定されている。パーティの組み替えは、戦闘中以外は自由なので、敵に遭う確率の高いパーティに鍛えたいキャラを入れることもできる。

フィールド上では3つのパーティの先頭のキャラが表示される。移動には、通常の隊列移動と、各キャラがある程度バラバラに動く「わがまま移動」の2種類がある。



パーティの設定画面。キャラの組み合わせを考えるのも楽しそうだネ



これが「わがまま移動」の画面。キャラが寄り道しながらついてくる

臨場感のある戦闘シーン

戦闘画面の構成は、出現した敵に味方のパーティキャラが囲まれるという斬新なもの。「サラウンド・バトル」と名付けられたこのシステムにより、戦闘の緊張感を演出しているのだ。攻撃や魔術など各種の戦闘効果も、全画面を使用したアニメーションで派手に表現される。またボスクラスの敵との戦闘では横型のバトルになる。



真ん中に背中合わせの味方キャラ。いかにも戦ってるって感じがするネ

経験値に5つの"資質"を導入

このゲームの経験値のシステムは非常に特徴的だ。9人のパーティキャラがそれぞれ剣士・格闘家・魔術士・僧侶・エルフの5つの「資質」を持っており、それぞれに振り分けられたパーセンテージによって成長していくというシステムになっている。パーセンテージを決めるのはもちろんプレイヤーで、ゲーム中の変更も可能だ。

5つの資質という偶然性を含んだ、リアルタイムの成長の要素を採用



経験値加算の確率を設定

パーセンテージの数値は経験値が加算される確率を示す。例えば95ポイントの経験値を得たとき、50%の剣士の資質に加算される確率が一番高いということだ。

5つの資質に数値を振り分ける

剣士	50%
格闘	20%
魔術	15%
僧侶	15%
エルフ	0%

カンタン便利な"RUN"システム

新採用の「RUNシステム」はパラメータやアイテムなどの管理に有効な便利なシステムだ。１人のキャラのステータス確認やアイテム装備の画面を呼び出した際に、画面右上にRUNの表示が出ているときパッドのRUNボタンを押すと、９人のキャラ全員のデータが確認できるというもので、快適なゲーム環境を実現している。

この画面でRUNボタン



⬆青銅の剣を装備しようとしたところ。この画面でＲＵＮボタンを押す

全員のデータが一目で!



⬆すると全員のデータが見られる。明るくなっているキャラは装備可能

試着もできる"着せ替え"システム

このゲームならではのシステムといえるのが「コスチューム・セレクション・システム」だ。約30種類のコスチュームを着替えると、パラメータの変化のほかに、着替えた後のグラフィックを見ることができるのだ。またコスチュームはショップで買う前に試着することで、グラフィックやパラメータの変化を確認することができる。

ミネルバ



⬆主人公のミネルバ姫。かなり刺激的。ゴックン

ラクロア



⬆親衛隊中で一番色っぽいオネエサマのラクロア

トゥア



⬆このコも一応親衛隊員。出身他一切不明のトゥア

アフレコ取材レポート&プレゼント

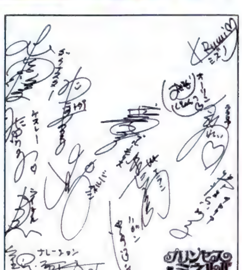
10月28日東京・大久保のタバッククスタジオで行われたアフレコには、主人公ミネルバ姫役の伊藤美紀さんを始めとする担当声優陣が全員集合。華やかな雰囲気の中で収録は進んだ。今回は寄せ書きサイン色紙を3名にプレゼント。欲しいヒトは、P121の決まりを読んで「姫君たちのサイン」係まで。



⬆担当声優が全員でパチリ



⬆中央がミネルバ姫役の伊藤美紀さん。声優陣が熱演の収録風景だ



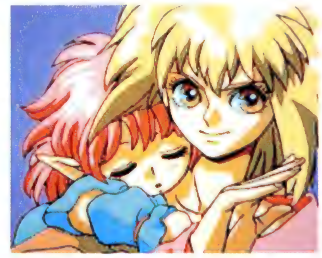
⬆声優さんたちのご厚意による寄せ書きサイン色紙を3名に

2通りのビジュアルイベントが楽しめる

物語を演出するビジュアルイベントも、このゲームには工夫が見られる。通常のビジュアルシーンの他に、移動キャラの4倍の大きさのハーフキャラによるイベントシーンが用意されているのだ。ちょこまかと動くかわいいキャラがストーリーを楽しく演出している。



⬆わがままプリンセス、ミネルバ姫。カワイイけどネ、ちょっと性格がネ



⬆元僧侶のオーリン（右）と彼女の扶養家族でハーフエルフ？のトゥア



⬆ハーフキャライベント。謎の魔術士ダイナスター（左）と配下のナビ



⬆時代劇風の場面。美少女剣士の番傘しょって「天下御免の向こう傷？」

『プリンセス・ミネルバ』親衛隊キャラ名鑑



このコーナーでは、ミネルバ姫を守る親衛隊のメンバーのプロフィールを紹介していく。今回は、親衛隊長ブルーモリスと、元賞金稼ぎという異色の隊員チロリアを紹介する。ちなみに彼女たち親衛隊員の名前はスキー用具のメーカー名から採られているってコト知ってたかな？

ブルーモリス・ルイ・エルミタージュ



親衛隊長を務める才色兼備の女性。ＰＣエンジン版のキャラデザインを手がけた松本文男氏は、彼女の健気な性格が気に入っているそうだ

プロフィール

- 年齢：22歳
- 身長：170cm
- スリーサイズ：Ｂ85 Ｗ58 Ｈ83
- 血液型：Ａ
- 星座：かに座

チロリア・ユリシス



超一流の賞金稼ぎで「死神チロリア」の異名を持つ美女。松本氏によれば、とにかくカッコ良く、それ１点に集中して描いたとのこと

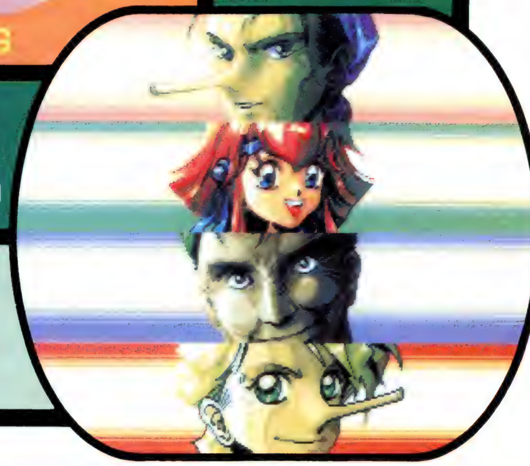
プロフィール

- 年齢：21歳
- 身長：172cm
- スリーサイズ：Ｂ84 Ｗ58 Ｈ86
- 血液型：Ｂ
- 星座：てんびん座

アイレム

ユーザーの意見を取り入れた独特のシステムが特徴のRPG

ソル:モナージュ

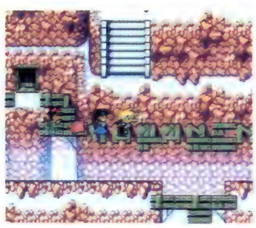


CD
スーパーCD-ROM²専用
'94年1月7日発売予定
7700円(税別)
ロールプレイング
バックアップメモリ
100%

アイレムファンクラブの会員たちのアイデアをもとにして制作された『ソル:モナージュ』。発売直前の今月号では、特徴的なシステムと、物語を演出するさまざまな要素を紹介する。

プレイヤーがキャラクタのタイプを決める! 自由度の高いRPG

さまざまな独自のシステムを採用しているこのゲーム。その中でもRPGのメインとなる成長システムは特徴的。プレイヤーが自由にキャラクタのタイプを決められるのだ。ここでは、この成長システムを中心に他のシステムも紹介。



最大4人パーティでダンジョンなども進む

成長は戦闘時のコマンド選択が左右する

キャラクタの成長は、戦闘時に表示される5つのコマンドをプレイヤーがどのように選択するかで大きく左右される。コマンドの種類によって上がる要素は異なっていて、それを多用することで大きく4つのタイプにわかれる。「戦う」のコマンドであれば戦士系に、「魔法」なら魔法使い系や僧侶系になるのだ。また、コマンドの選択によっては、魔剣士系なんてものまで生み出すことができる。

もちろん「魔法」のコマンドは、それ以外にも魔法自体の成長にも影響している。魔法は、3段階まで成長させることが可能。系統は、攻撃系、回復系、補助系がある。



戦闘は向き合って行う

コマンド	成長における効果
戦う	攻撃力が上がりやすくなる。多用すると戦士系に。魔法に関する能力は上がらない
魔法	マジックポイントや魔法防御力に影響。使用する魔法により、魔法使いか僧侶系に成長
道具	道具の種類によって異なるが、攻撃力や防御力など、さまざまな数値がアップする
防御	物理的な攻撃や魔法に対する防御力が上がりやすくなる。多用すると僧侶系になる
逃げる	運や素早さに影響。多用すると盗賊系のキャラクタになる。盗賊は成長するのも早い



コマンド選択により自分の好きなタイプを選ぶことができる

敵に応じて魔法の力を加減

また魔法は、敵の強さに応じてマジックポイントの使用量を変えることができる。弱い敵にはマジックポイントを少なく、大きなダメージを与えたい敵には2倍にするなど、マジックポイントの使用は5段階に調節することが可能だ。



約20種類の魔法が用意されている

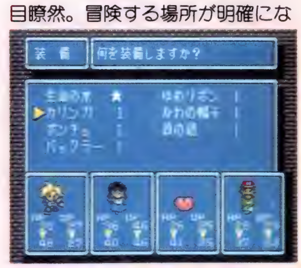


魔法を選ぶと現れるゲージ。2倍のマジックポイントで強い敵には攻撃だ

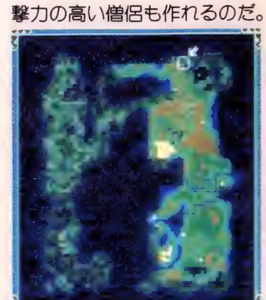
わかりやすい便利なシステム

キャラクタの行った場所が一目でわかるように、このゲームのマップにはモザイクがかかっている。歩いた場所は、モザイクが消えるので、行ったことのない場所が一目瞭然。冒険する場所が明確になる便利なシステムだ。

また、この世界には数々の武器や防具があるが、キャラクタのタイプに関係なく、自由に装備が可能。僧侶でも強い剣を持てる。攻撃力の高い僧侶も作れるのだ。



キャラクタのタイプに関係なく、装備は自由に行うことができる



一度行けばモザイクが消える

父から息子に受け継がれる冒険をさまざまな演出で彩る

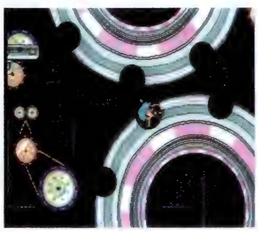
序章と本編で主人公が変わるこのゲーム。序章は樹の民ソレイユが主人公となり、本編はその息子ソニアによって受け継がれる。この親子が繰り広げる冒険。それをさまざまな演出が盛り上げている。ここではその演出の一部を紹介。



ソニアの目的は、まだ見ぬ父を探すこと

それぞれタイプの異なるダンジョン

RPGではあたり前の存在といえるダンジョン。このゲームでは、視点や雰囲気などを変えて、それぞれ違ったタイプのダンジョンを創り出している。視点は、上と横から見たタイプの2種類。雰囲気は、オドオドロしいものから神秘的なものまである。また、動く歯車に乗って進む塔など、多彩な仕掛けも用意されている。



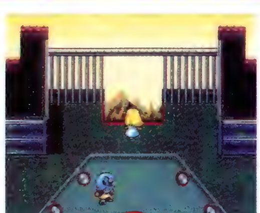
ダンジョンの中には動く歯車があったりもする



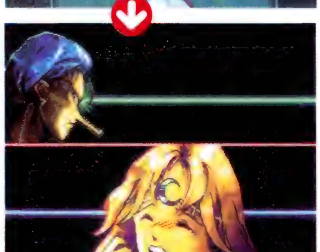
パイプの中に入って移動するダンジョンもある

イベントを効果的に見せるビジュアル

イベントを効果的に見せるビジュアル。これをテンポ良く見せるため、通常の画面にビジュアルが飛び込んでくるという演出を採用。いきなりフル画面のビジュアルになるのではなく、自然に画面が切り替わるものになっている。







ビジュアルが画面に重なっていくのだ



これも通常画面にビジュアルが入ったもの



フルサイズのビジュアルもある

多彩な戦闘パターンを持つボス

冒険を進める上で必ず倒さなければならないボス。ボスによってさまざまな戦闘パターンを持っている。ここでは、序章最後の敵シルバーと、本編の最初に出遭う敵ブラックの鏡を紹介。どちらも特徴的な戦闘パターンを持っている。



個性的なボスたち

シルバー

暗黒の世界から来た男シルバー。分身の術を使い、炎を操って攻撃してくる。偽物は攻撃するとすぐに消えるが、本体は一度1人になってからまた分身する。シルバーは倒さない限り分身を続ける。



悪魔の塔にいるシルバー。最上階で、怪しい儀式を行っている

戦いが始まるとすぐに分身する







シルバーの武器は魔法攻撃。アニメーションでその動きが描かれているのだ

ブラックの鏡

オカマ言葉で話すブラックの鏡。自分と彼の主、ブラック以外の存在は汚らわしいものだと思っているようだ。鏡に映ったソニアの姿を利用し、タテとして使ってくる。この時、攻撃すると与えた半分のダメージがソニアに戻ってくる。



イッチの城にいるブラックの鏡。自分自身では攻撃できないようだ



これがブラックの鏡に映ったソニア

鏡の中のパスタごと攻撃すると、本物のパスタもダメージを受ける



ソニアの仲間であるパスタも鏡の中に



Maker Land

バンプレスト

月にかわっておしおき

美少女戦士セーラームーン

完全オリジナルストーリーで展開する人気アニメのデジコミ化。今月は新たに加わえられた新要素を紹介するぞ。

CD スーパーCD-ROM²専用
発売日未定
8800円(税別)
アドベンチャー
バックアップメモリ
40%(12月13日現在)

アニメの雰囲気そのままにデジコミ化

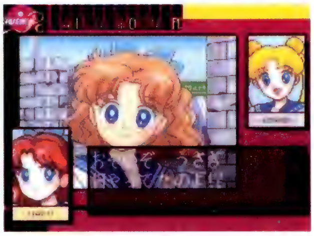
外伝ストーリーとなるPCエンジン版。基本システムはコマンド選択式。だが、ストーリーを重視し、選択肢はほとんど入らない。また、ビジュアル部分にはアニメ版のスタッフが監修として参加。アニメの雰囲気を再現している。



↑5人のセーラー戦士が活躍。写真はアニメ版



↑うさぎチャンのコミカルなしぐさもしっかりと再現。写真はアニメ版



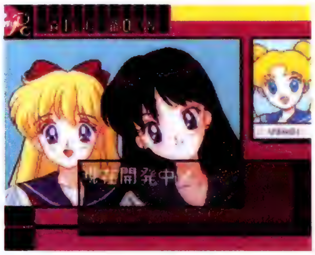
↑ゲームの基本画面。選択したキャラが右上に表示される。構成はそのままで画面に変更が加えられる予定

キャラごとに違うストーリー

5人のセーラー戦士の中から、好きなキャラの視点でゲームをプレイできる。基本的なストーリーの流れに変化はないものの、微妙に違った展開を楽しむことができる。また、各視点ごとにオリジナルキャラが登場する。そのキャラは、ほかのセーラー戦士の視点では登場しないので、全部のエピソードを楽しむためには5人全員の視点でプレイする必要がある。



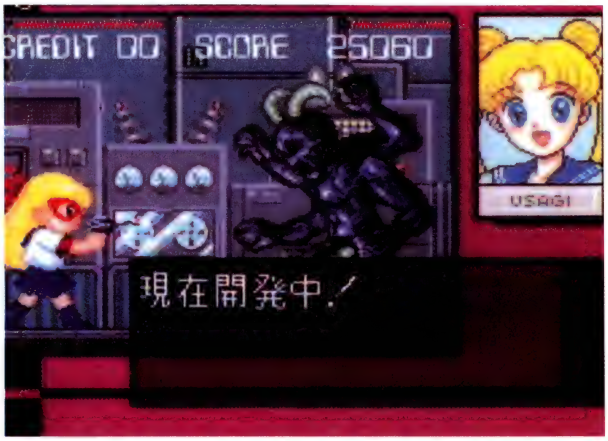
↑好きなセーラー戦士を選択して楽しめるぞ。写真はアニメ版



↑選択したキャラの視点でゲームが進むので、微妙に展開が変化する

ミニゲームが追加

ゲーム中のオマケとして、ミニゲームが挿入される。数種類用意されるゲームの内容は、シューティングやアクションなどいろいろなものが予定されている。ゲームのストーリーが進む中で、アクセントとして挿入されるのだ。



↑原作やアニメに登場するセーラーVチャンのアクションシューティングもミニゲームで登場かな?

INNER EYES!

新タイトル発表!!

バンプレストの新タイトルが発表された。気になるそのタイトルは『GS美神』(ゴーストスイーパー美神)。週刊少年サンデーに好評連載中の人気コミックのゲーム化だ。また、テレビ朝日系列で毎週日曜の朝8時30分から、テレビアニメが好評放映中。ゲームジャンルはアドベンチャーになるとのこと。戦闘なども随所に盛り込まれ、カードバトルが採用される。アフレコも終了し、開発状況は順調のようだ。続報を待て!!



↑現在10巻まで発売されているコミックス。ゲームシナリオにも原作のモノが使用される予定

ドラゴンボールが業務用に

コミック、アニメ、スーパーファミコンなどでも人気の高い「ドラゴンボールZ」が、業務用の格闘アクションとして登場する。使用キャラは悟空を始めとして総勢8人。1500枚以上の動画を使用し、各キャラの動きがなめらかに表現されている。かめはめ波など各キャラの必殺技もアニメと同じものを再現。掛け声にはアニメ版と同じ声優が起用されている。もちろん2Pでの対戦も可能だ。また、筐体も専用のものが用意されている。これは、原作者である鳥山明氏がこのゲームのために描き起こした、オリジナルデザインをもとに設計したものだ。主役キャラである孫悟空をイメージしたデザインとなっている。



↑悟空対ピッコロの戦い。キャラが空を飛びながら戦う空中戦もアニメ同様に再現されている

レイ・フォース

ハリーよ銀河を救え！

スターブレイカー

ビジュアルシーンがふんだんに挿入されるSFタッチのRPG。今回は、主要登場人物とその声優を紹介するぞ。

CD
スーパーCD-ROM²専用
'94年2月10日発売予定
8800円(税別)
ロールプレイング
バックアップメモリ
100%

宇宙を駆けめぐるRPG

宇宙を舞台に戦闘機ペガサスに乗り込み、惑星から惑星へ、そして星系から星系へと、広大な範囲を移動していくRPG。フィールドタイプのオーソドックスな作りになっているが、戦闘システムに大きな特徴がある。



⬆多数の星系を次々と渡り歩いていくことになる

2種類の戦闘

戦闘は、地上での戦闘と、宇宙空間での戦闘の2種類がある。メインは地上での戦闘。モンスターと戦って、パーティーのレベルを上げていく。宇宙空間での戦闘は、戦闘機ペガサスと敵宇宙戦艦との一騎討ち。ペガサスの装備が決め手となる。パーティも、ペガサスもレベルは上がらない。



⬆地上での戦闘。オート機能がついていて、テンポ良く進んでいく



⬆宇宙空間での戦闘。ペガサスの装備をしっかり整えておくことが大事

特性のある攻撃

地上での戦闘で使う攻撃は、通常攻撃、技、ESPの3種。これらすべての攻撃には、それぞれ、炎系、雷系といった特性が存在している。そして、敵との相性によって、与えるダメージが倍になったり半減したり、ときには敵のHPを回復させてしまったりするのだ。攻撃の特性は必ず把握しよう。



⬆攻撃と敵との相性が悪いと、このようにHPを回復させてしまう

しゃべりまくる登場人物

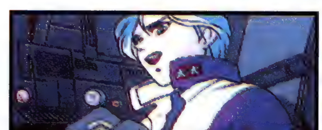
このゲームは要所にビジュアルシーンが挿入され、雰囲気を盛りあげてくれる。そして、キャラクタは、本当によくしゃべるぞ。ここでは、声優の紹介を兼ねて、主要登場人物の解説をしていく。



⬆映画のようなワンシーン。こんな場面がひんぱんに登場する

ハリー・ストレイカー

主人公。宇宙軍の新型戦闘機のテスト飛行をしていたときに事故に遭い、異なる次元の宇宙に飛ばされる。そして、その宇宙での星系間戦争に巻き込まれていくのであった。声優は関俊彦。代表作は「YAWARA／」の松田耕作役。



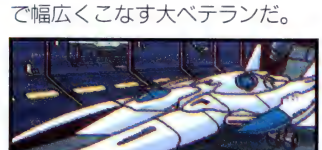


関　俊彦

⬆一見軽そうに見えるが、主人公らしくまじめな性格。でも結構女好きだったりする

ペガサス

ハリーの乗る新型戦闘機。疑似人格を持つ。ハリーをバックアップする頼もしい奴。声優は沢木郁也。コミカルな役からシブイ役まで幅広くこなす大ベテランだ。





沢木郁也

⬆疑似人格のクセに、かなり口が悪い。いったい誰がプログラミングしたんでしょう…

アリア・ビーズ

ハイシェル星系にある惑星メナリスの王女。ヒロイン。テレパシー能力にすぐれている。メナリスに不時着したハリーを救い、以後ハリーと行動を共にする。声優は井上喜久子。代表作は「ああっ女神さまっ」のベルダンディー役。



井上喜久子

⬆オテンバで、いつもハリーを尻に敷いている。しかし、腐ってもヒロイン。女のコらしい優しい一面も持っている。

INNER EYES!

スタートリング・オデッセイII

アフレコ終了／

レイ・フォースの次回作『スタートリング・オデッセイII 魔竜戦争』のアフレコが、総勢14名の豪華声優陣を伴い、11月28日、麻布十番の某スタジオ内で無事に終了。前作をしのぐスケールで物語が展開されるRPG。早くビジュアルを見てみたいものだ。



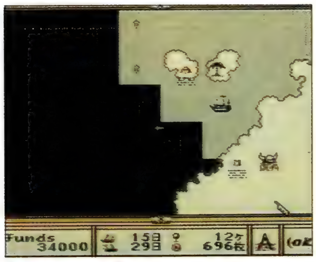
⬆皆様お疲れさまでした♡

OTHER MAKERS

アートディンク

世界を旅して、地図を作っていくというシミュレーションゲーム『THE　ATLAS～』。これは、パソコンからの移植作品にあたる。今のところ'94年3月の発売を目指して開発は進行している。

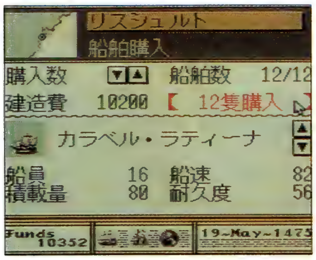
システム等の制作はほぼ終了していて、細かいバランス調整の段階に入っている。発売時期の移動の可能性は少ないとの話だ。



世界地図製作のシミュレーション



オリジナル要素も追加されている



船を買って航海をひろげよう



探検船を派遣して報告を待つ

ココナッツジャパン

2つのタイトルがラインナップにあがっている、ココナッツジャパン。2つのアドベンチャーゲームが楽しめる『卒業写真／美姫(仮称)』は、メインの要素になっているイベントのビジュアルシーンがかなりできあがってきている。これに関しては、新しい画面がそろそろ公開できるかもしれない。もう1つの『パチ夫くん3』も新しい情報はないものの、開発は順調に進んでいるとの話だ。



卒業時期の恋がテーマでビジュアルシーンが展開。画面はパソコン版

シリーズ最新作である「パチ夫くん3」の画面

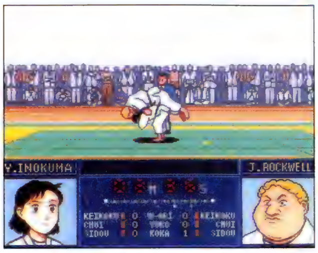




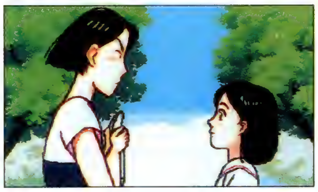
今度もいろいろなパチンコ台が用意されている

ソフィックス

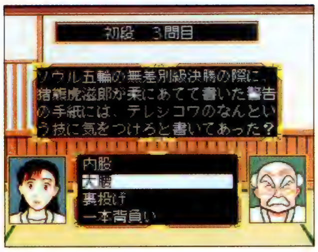
『YAWARA／2』のタイトルのみのソフィックス。この『～2』では、デジコミだけというタイプの前作に比べ、アクションゲーム的な柔道対戦モードや、「YAWARA／」に関するクイズモードが盛り込まれている。今月も、先月号と同様デジコミ部分の強化に全力を注いでいる状態だ。開発は順調とのことなのでそろそろ新着情報が紹介できるかも。



柔道対決による対戦モードもある



デジコミ部分をさらに強化



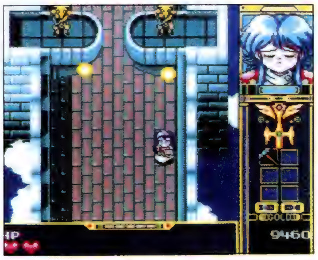
難問、奇問が続々と出題される

マイクロキャビン

「フレイCD～」と「ドラゴンハーフ」の2タイトルがあがっている、マイクロキャビン。『フレイ～』の方は、開発が最終段階とのことで、発売日も3月25日に決定した。広報の方の話を聞いている限り、発売日が延期されることはなさそうだ。もう1つの『ドラゴンハーフ』は、『フレイ～』の終了を待ってとのことだったので、これから本格的な開発がスタートする。もうしばらく待とう／



『フレイ～』はほぼ完成に近い



女の子が主人公の『フレイ～』

アイ・ジー・エス

今まで開発状況にあまり進展がなかった『～ストレイロード』。が、あくまで発売するという方向には変わりはなく、開発も少しずつではあるが進めていくとのことだ。すぐに／　とはいかなくてもいずれ新着情報が公開できるハズ。

アスミック

毎月という形ではないが、少しずつ情報が公開されている『アンジェラス～』と、『マグナード』の2タイトルがあがっている。進展はあまりないようだが、遅れても発売はします、とのことなので新情報が入りしだい紹介しよう。

角川書店

『サイレントメビウス』は相変わらず情報はない。でも、開発が中止している？　というわけではないとの返事をもらっている。新たな画面の公開はもう少し先かな⁉

タイトー

一応2本のタイトルがあがっているが、情報公開が止まっているタイトー。発表からかなりの日が経過しているので、開発自体はある程度進んでいるのでは！　と思われるが依然として情報はない。

テンゲン

4本のHuカードソフトがラインナップにあがっているテンゲン。新着画面が出てこないまま、数カ月が経過している。この状況が今後も続くならば、いずれ新作カレンダーから外すこともありえる⁉

日本コンピュータシステム

筋肉モリモリの男たちが主人公という異種独特のゲームだった前作。その第2弾『超兄貴2(仮称)』がタイトルにあがっている。残念ながら今号でも、ジャンル、内容、発売時期すべてが未定といった状況だ。まだしばらくはこの状態が続きそうだ。

日本物産

お得意のジャンル、麻雀ゲームが続いている日本物産。『セクシーアイドル麻雀』はこの12月24日に発売。その次のタイトル『聖戦士伝承　雀卓の騎士（仮称）』は、まだあまり情報が公開されていない。

ビクターエンタテインメント

3月に『とらべらーず！』を、4月に『アルシャーク』をそれぞれ発売する予定のビクターエンタテインメント。『とらべらーず』の方は、近々新情報が出そうだ。

ユニポスト

最近では数少ないHuカードソフトの発売を予定しているユニポスト。開発はすでに完了しているらしいので、あとは発売の時期の問題らしいが…。

ライトスタッフ

現在ラインナップにあがっているのは『ブルーフォレスト物語(仮称)』1本。これは独自の世界観を持つ、同名のテーブルトークRPGをゲーム化するもの。現在シナリオの制作が進んでいる。また同社は隠し玉のタイトルをいくつか抱えている模様。近いうちに大々的に発表されるかも…。

SUPER OTHER MAKERS

今号でのスーパーアザーメーカーは、アスク講談社、アトラス、エレクトロニック・アーツ・ビクター、キング、光栄、工画堂スタジオ、データイースト、データウエスト、テイチク、トンキンハウス、ナムコ、ピーシーエム・コンプリート、魔法、マイクロネット、マイクロワールド、メディアリングの16社。これは、先月号で行った「年末年始棚卸し」の結果、本誌独自の判断でメーカー名を外したものが11社。今月でラインナップがなくなった、光栄などの3社が入った数字だ。とりあえず、あと1週間前後で'93年も終わる。このスーパーアザーメーカーはもとより、とりあえずこの欄からはずしたメーカーにも心機一転、'94年では新たな活動に期待したい。

プレゼントの応募方法

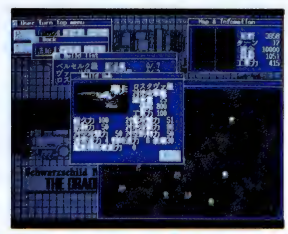
各プレゼント希望の方はハガキに住所・氏名・年齢・希望の商品名を明記して下記まで。しめ切りは1月29日(消印有効)。発送をもって発表とさせていただきます。

〒105 東京都港区新橋4-10-7
TIM PCエンジンファン
○○○○係

INNER EYES!

工画堂がパソコンで『シュヴァルツシルトⅣ』発売

『機装ルーガ』が発売され、タイトルがなくなった工画堂スタジオ。だがパソコンでは変わらずの活躍中。人気シリーズの最新作『シュヴァルツシルトⅣ』のTOWNS版を発売。PC-9801版の内容で音楽をCDにしたもの。好評発売中。そしてPC-9801版、『パワードール』。こちらはキャンペーンタイプのシミュレーション。'94年1月24日発売予定で11500円（税別）。



○人気シリーズの最新作『シュヴァルツシルトⅣ』の画面

アトラスのファンクラブ「DDS-NET」情報

『真・女神転生』のファンクラブ『DDS-NET』っていうのがあるの知ってた？　今回、PCエンジン版『真・～』の取り扱い説明書にも、入会応募券が付くそうだ。入会者にはデビルアナライズ・カードやメンバーズカード、アトラスのゲーム情報が満載された会報などなどの得点があるとか。今回PCエンジン版の発売を記念して特別に、会員限定販売のカレンダーを5名にプレゼントしてくれる。希望者は左の応募要項を参照して「メガテン」係まで。



○『真・女神転生Ⅱ』、『豪血寺一族』などのイラスト入り

角川書店からイベント&プレゼント情報

角川スニーカー文庫で人気の作品、原作・深沢美潮の「フォーチュン・クエスト」。このオリジナルアニメが、10月9日に発売されたVIDEOでの第1巻を始めとして、5月までに全4巻を、LDは約2カ月遅れでそれぞれ発売。この第1巻に収録されている映像に合わせて、違うセリフを創作するコンテストを開催。参加したい人は、原稿用紙等に書いて下記まで。豪華商品を用意している。今回は、この「フォーチュン・クエスト」のグッズをプレゼント。下の写真からほしいものを選んで、下のあて先で「フォーチュン」係まで。■あて先：〒107 東京都港区北青山3－6－18ビクターエンタテインメント㈱ AMPソフト制作部「フォーチュン・クエスト　アフレコ台本&イラストコンテスト」係 ■締切り：2月10日到着分まで有効 ■問い合わせ先：03-3817-8558



○これは特製バインダー。5名にプレゼント

○上がテレカで2枚一組で、下は名刺入れ。それぞれ各5名に





○この目覚まし時計は、3名にプレゼントだ

魅力爆発！『魔導』ワールド

ぷよぷよキャラ大特集



PCエンジンファン・NECアベニュー・コンパイル 3社共同プロジェクト4コママンガ募集

『ぷよぷよ』の魅力の1つが個性タップリのキャラたち。彼らはもともと『魔導物語1－2－3』で活躍していたキャラだ。『ぷよぷよ』をプレイするだけではわからない彼らの性格や裏設定などを徹底紹介。さらには4コママンガも募集するぞ！

『ぷよぷよ』のルーツは『魔導物語』 キャラとゲーム演出をそっくり継承

『ぷよぷよ』の原点、『魔導物語1－2－3』（以下『魔導物語』と省略）は、MSX2のソフトとしてコンパイルから発表された。主人公アルルの幼稚園時代の『1』と、16歳の頃の『2』『3』の3本のシナリオが楽しめるダンジョンRPG。『ぷよぷよ』はこの『魔導物語』からキャラばかりでなく、ゲーム演出も受け継いでいる。



『ぷよぷよCD』のタイトル画面。かわいいキャラたちもゲームの魅力

『魔導』シリーズの主人公 アルル・ナジャ

金色の瞳を持つ女の子で、魔導師修行の旅をしている。性格は明るく、とにかく元気。何でも良いほうへ考えるという気楽な人生を歩んでいる。ひょんなことから、4匹以上の同色の魔物の集まりを時空の彼方へ消し去るという「オワニモ」の呪文を覚える。今では、人畜無害なぷよぷよを殺戮（さつりく）してまわる非道の女の子という噂も…。



『魔導物語』の『2』ではアルルは16歳。『ぷよぷよ』に比べて随分大人っぽいでしょ

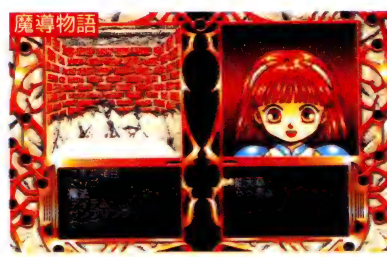


キャラの表情やセリフでステータスを表示

『魔導物語』の大きな特徴は、ステータスを表すHPなどの数値データが全く表示されないこと。プレイヤーは、人に接するのと同様に、表情やセリフからアルルの状態を読み取らなければならないのだ。『ぷよぷよ』では、相手キャラが状況によって泣きだしたり笑ったりして、多彩な表情を見せる。



画面中央の敵キャラの表情が変化





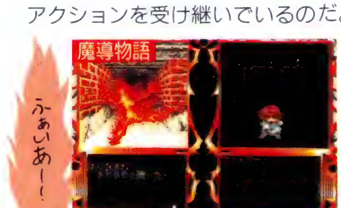
移動時などの通常画面。右側のアルルの表情が、残り体力によって変化していく

対戦中のかけ声も『魔導物語』と一緒

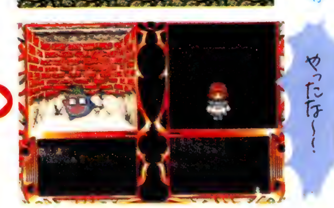
『ぷよぷよ』といえば連鎖したときのかけ声が印象的。連鎖の数によってかけ声も変わる。このかけ声も実は『魔導物語』の戦闘場面のもの。アルルが攻撃の際に叫ぶ魔法名や、ダメージを受けた際のリアクションを受け継いでいるのだ。



連鎖のかけ声は、『魔導物語』の魔法の名称だ



アルルの攻撃は魔法攻撃だけ。使用時にはちゃんと名前を叫ぶ



アルルも敵キャラも、ダメージを食らうとセリフで反応する

『ぷよぷよ』でも名せりふは健在『魔導物語』のメインキャラたち

『魔導物語』のメインキャラたちには、もちろん『ぷよぷよ』でも重要な役割が与えられている。
『魔導物語』の『2』に登場するシェゾとサタン、そしてカーバンクル。『3』のルルーとミノタウロス。カーバンクルを除く4人は『ぷよぷよ』でも最後に現れる対戦相手だ。対戦前のデモシーンでのやりとりも、当然『魔導物語』のストーリーに絡んでいるのだ。また、カーバンクルは特別扱い。対戦画面の真ん中で、バトルとは無関係に気ままに踊っている。

最大最強！闇の貴公子 サタン



『ぷよぷよ』のラストボス。『魔導物語』では『2』に登場する。すべてのモンスターを束ねる首領的存在で、どんな姿をとることもできる。黒い大鷲になって世界を飛翔し、闇に呪いの言葉をかける者を見つけては、その運命をもてあそぶのが趣味。美しいもの、強いもの、そしてカーバンクルが好き。最近はアルルも好きなようだ。妃となる魔導師を求めてすでに10万26年になる。



自称"アルルの恋敵" ルルー



『魔導物語』では『3』に登場する。かつてサタンに命を助けられたことがあり、以来サタンにホの字。そんな折、カーバンクルがアルルと一緒にいるのを見て、アルルがサタンと結婚したと勘違い。その嫉妬心からアルルを敵視している。性格は見てのとおり、一途で気が強いお嬢様タイプ。ひょんなきっかけからミノタウロスを連れて歩くようになる。ちなみに年齢はアルルより2つ上。



ルルーに忠誠を誓う戦士 ミノタウロス



巨大な地下迷宮に閉じ込められていたところをルルーに助けられ、以来ルルーの忠実な僕となる。巨大な体から繰り出すオノの破壊力は、伝説のモンスターの名に恥じない。本当は気が優しいらしいが、ルルー至上主義の今となっては定かでない。開発者の話によると、ミノタウロスは裏設定がスゴイらしい。○○○と「きょうだい」だとか、悪い魔導師に捕まっていたとか…。わかる？



ハンサムだけど変態!? シェゾ・ウィグィィ



彼の名前は魔導の言葉で「神を汚す華やかなる者」を意味している。偉大な魔導師になるために、他の魔導師の力を吸収してきた。このように、彼は自分の目的のためには手段を選ばないエゴイスト。さらにはハンサムでナルシスト。だが『魔導物語』の『2』でアルルに「顔はいいけど変態」というレッテルを張られてしまった。最新作『魔導物語A・R・S』では少年時代を披露している。





魔導物語

○変態呼ばわりされた頃のシェゾ。目つきが危ないぞ



魔導物語A・R・S

○少年時代のシェゾ。最新作では主人公の1人である

魔導界一のお調子者 カーバンクル

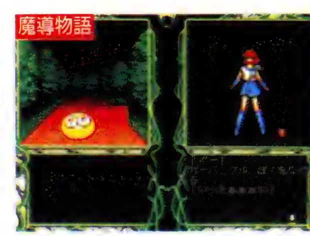


『魔導物語』登場キャラ中、人気ナンバー1。もともとはサタンのペットだったが、簡単にアルルに乗り換えてしまった。食べることと寝ることが人生であり、頭の中は"好き""嫌い""わかんない"で構成されている。都合が悪くなるとすぐに寝たふりをする気分屋だが、実はとてつもない力を秘めているらしい。額の赤い六角形の宝石はルベルクラク。





○画面中央の「SCORE」の文字の横に注目！



魔導物語

○カーバンクルに攻撃させようとしても、機嫌が悪いと逆に殴られる

ところで…"ぷよぷよ"って何？

ゲームタイトルにまでなっている"ぷよぷよ"。その正体はゼリー状モンスター。『魔導物語』中最弱のキャラである。幼いアルルにも「ばっちいなあ」と言われていたほどの貧相なモンスターだった。特技はくさい粘液。吐きかけられた人間には、その臭いでモンスターが寄ってくる。『ぷよぷよ』で主役の座に躍り出たが、結局は集められて消されていく運命。かえって不幸だったかも。



○色とりどりのぷよぷよ。透明なものは「魔導物語」に出現しない

※『魔導物語』とかかれている写真は、すべてPC-9801版『魔導物語1-2-3』の画面写真です。最新作『魔導物語A・R・S』(PC-9801版)は、コンパイルから発売中です。

もうザコなんて呼ばせないぞ!!
『魔導物語』から選ばれたモンスター

『魔導物語』のモンスターたちはみんな非常に個性的。どんなザコキャラでも性格を持っており、姿や格好、戦闘時のセリフに性格が反映されている。『ぷよぷよ』に登場する12体のザコモンスターは、そんな中から選ばれたエリートたち。もちろん個性の輝きもピカイチのものばかり。PCエンジン版ではその声を声優が担当している。だから、キャラの性格演出の効果も倍増している。



戦闘画面の文字表示には、キャラの特徴や性格がもろに表れている


表情が多彩に変化する対戦相手キャラ。泣いたり笑ったり

スケルトンT

名前のTはTEA(茶)のこと。お茶さえあれば後はどうでもいいやという考えの持ち主。

すけとうだら

とにかく踊ることが好きで、自分は踊りがうまいと思い込んでいる。かなりの自信家だ。

パノッティ

自分が吹く笛の音で人々を踊らせることが趣味。いたずら好きでやかましいやんちゃぼうず。

ナスグレイブ

自分からは行動を起こさないが、リアクションには凝る性格。ちなみに彼は京ナスである。

スキヤポデス

三十文の一本足を持つ。足の大きさは本人にとってかなりのコンプレックス。いっちゃってる目に注目。

ゾンビ

細かいことにはこだわらない性格。体が腐っていることすら気にしない。でもかなり臭うぞ。

マミー

包帯を巻くことが苦手なミイラ男。都合が悪くなるとすぐ他人のせいにする悪いクセがある。

ハーピー

歌が好きで、歌を聴いてもらうのが楽しみ。歌うこと以外はどうでもいいらしい。

ウィッチ

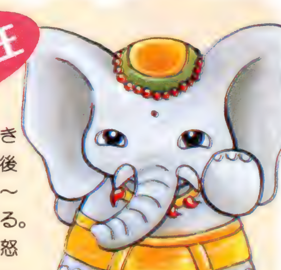
世間知らずのお嬢さんタイプで、ルルーに負けず劣らずタカピー。笑い方に性格が出ている。

ドラコケンタウロス

勝気な女の子。ときどき男の子に間違われてカチンとくることも。赤い中国礼服がピッタリ。

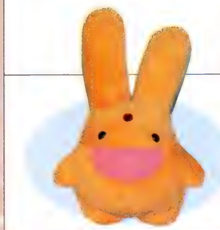
さそりまん

特技は関西弁。いつも笑顔を絶やさない。腰が低いようでいて、実は我が道を行くタイプ。

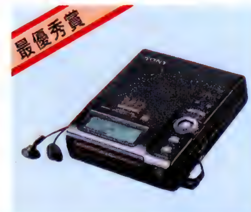
ぞう大魔王

だじゃれ好きで、言葉の最後にやたらと「～ぞう」をつける。のん気だけど怒らせるとこわい。

PCエンジンファン・コンパイル・NECアベニュー
3社共同プロジェクト

ぷよぷよキャラ4コマ募集



カーバンクル人形
お店じゃ手に入らない特製のぬいぐるみだぞ



ソニーのミニディスクプレイヤーMZ-2P

豪華審査メンバー



PCエンジンファン編集人
山森尚



NECアベニューディレクター
ボンバー佐藤



コンパイル代表取締役
仁井谷正充

ゲームの中に閉じ込めておくのがもったいない、魅力タップリの『ぷよぷよ』キャラたち。このキャラたちを活かした4コママンガを募集します。応募する作品には、必ず『ぷよぷよ』に登場するキャラを使用してください。キャラの特徴や性格を活かした楽しい作品を待っています。

受賞作品は、PCエンジンファン、NECアベニュー、そしてコンパイルの3社を代表する審査員によって厳選なる審査のうえ決定されます。『魔導物語』にちなんだプレミアグッズを含む豪華賞品を用意してありますので、ふるってご応募ください。

		選出方法	賞　品　内　容
最優秀賞	1名	3社代表が選出	MDプレイヤー、「魔導物語音楽館」(コンパイルのMDソフト)、パソコン版ソフトなど
優秀賞	5名	3社代表が選出	カーバンクル人形、『ぷよぷよCD』ポスター＆テレカ、コンパイル手提げセットなど
メーカー賞	6名	メーカー代表の独断＆偏見	それぞれのメーカーが福袋のように賞品を用意。自社ソフトやテレカなど
？賞	？名	3社代表が選出	コンパイル手提げセットや『魔導物語1－2－3』ポスターなどの関連グッズ

応募方法

応募のあて先は、下に書いてあるとおりPCエンジンファン編集部です。しめきりは1994年1月31日、当日消印分も有効です。審査結果は2月発売のPCエンジンファン4月号誌上にて発表いたします。

4コママンガは、A4サイズのケント紙に1本ずつ、必ず製図用インクまたは墨汁で描いてください。カラーページに掲載されますので、着色することも忘れないように。フキダシのセリフはすべて鉛筆で書き込んでください。原稿の裏には、住所、氏名（ふりがなをつけて）、ペンネームのある方はペンネーム、年齢、職業、電話番号を明記してください。

何本応募されても構いませんが、応募される作品はすべて未発表作品に限ります。応募された作品の返却はいたしません。なお、入選された作品の著作権その他一切の権利は、徳間書店インターメディアに帰属するものとします。



デモに負けないような面白い作品を期待！



しめきりは1月31日、どしどし応募してね

サイズ規定



右の4コマはコンパイルのグラフィックデザイナーRIU氏による例です。掲載時はこのように縮小されます。フキダシ以外の文字は、縮小を想定した大きさで書き込んでください。



あて先
〒105 東京都港区新橋4－10－7 徳間書店インターメディア
PCエンジンファン編集部「ぷよぷよキャラ4コマ募集係」

レーザーアクティブファン
LaserActive™ FAN
LD-ROMソフト情報

レーザーアクティブは美しい実写映像をタップリ使用できる。だがその活用方法はソフトによってかなり異なるようだ。今月は、ソフトの方向性がまるっきり正反対の2作品を紹介しよう。

バーチャルカメラマン

メーカー名	トランスペガサス	ジャンル	アダルト
媒体	MEGA-LD専用（片面使用）	継続機能	バックアップメモリ
発売予定	発売中	その他の機能	―――
予定価格	9800円（税別）	開発状況	―――

レーザーアクティブのゲームソフトの主流は、今のところシューティングと「お色気」ソフトだろう。先月急浮上し、すでに発売されたMEGA－LD専用タイトル『バーチャルカメラマン』はそんな「お色気」ソフトの1つ。セクシー映像が楽しめるというだけでなく、ゲームシステムもかなり斬新なものになっている。

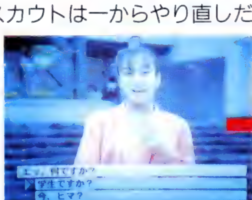
口説いて脱がすカメラマン修行を体験

このゲームの目的は女の子たちの写真集をつくること。まずは、スカウトから始まる。女の子は全部で8人おり、スカウトに成功した女の子はいつでも撮影できる。

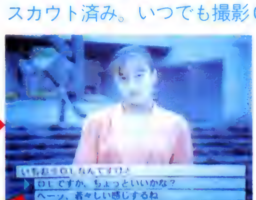
スカウトは3択方式の会話。成功までには、10回程度正しいセリフを選択しなければならない。ちょっとでも女の子の機嫌を損ねたら、スカウトは一からやり直しだ。



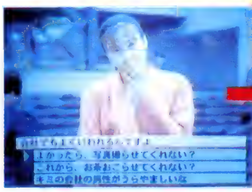
女の子の選択画面。赤いハートマークがついている女の子は、すでにスカウト済み。いつでも撮影ＯＫだ



声をかけて、まずはきっかけをつかむ



警戒心を解くには、白々しいお世辞だね



こんな感じで、セリフ選択が10回程度



失敗しても大丈夫。何度でもトライ可能

リアルな撮影方法

撮影は、カメラのファインダーから覗いた画面で行う。画面内で気ままにポーズを決める女の子を、"これは／" と思った瞬間にボタンを押して撮影するのだ。

スカウト直後は、カメラが貧相なうえフィルム数も少ない。ステージが進めばカメラの性能とフィルム数がアップするぞ。性能が低いカメラは、フィルム巻き上げが手動で、撮影の操作がかなり面倒。



カメラ カメラの機種を表示。最初のカメラはフィルムの巻き上げが面倒だ

フレーム 写真に撮る範囲を表す。実際のカメラのファインダーと同じ感覚だ

フィルム巻き上げ ゲージがいっぱいになれば撮影可能。方向キーを左右に入れて巻く

残りフィルム数 現在の残りフィルム数。ゲーム開始時は24枚。最大72枚まで増える

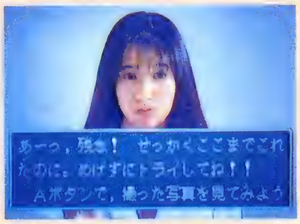
評価はポイント制

撮影が終了すると、撮った写真は1枚1枚ポイントに換算される。撮影した瞬間によって細かくポイントが異なり、あまりにヒドイ写真の場合には減点されてしまう。

逆に、パンチラなどのシャッターチャンスでは高得点となる。こうして撮影した写真の合計ポイントでクリアかどうか決定されるのだ。また、得点とは無関係に気に入った写真は、3つの写真集それぞれにつき、最大250枚までセーブ可能。



撮影後に点数を表示。女の子の反応は、この点数で決まるのだ



女の子の評価は厳しい。このあと、写真を写真集にセーブできる

公園での撮影



○一瞬のパンチラは逃さず撮りたい

最初の撮影場所は公園。ここでは、どれだけカワイイ写真を撮ってあげられるかがポイント。ほとんど動きっぱなしの女の子が、ポーズを決めた瞬間を逃さずに撮るのだ。フィルム数は24枚とかなり少ない。いい気になってパシパシ撮るとフィルム切れになるぞ。

スタジオ撮影

公園をクリアしたらいよいよスタジオでの撮影だ。フィルム数は36枚。ここでは、室内ということもあってヌード撮影もある。セクシーなショットを心掛けよう。カメラも手動ではあるが、巻き上げがかなり楽になっている。また、ここでの点数により女の子の"プライベートルーム"に行けるぞ。

映像はさらに過激に!



○待ちに待ったスタジオ撮影だ



○まずはカワイイ雰囲気を演出



○あらまっ全裸に。時流に乗ってアートっぽく撮ってあげよう



○こんな写真を撮ったらセーブ。写真集で心ゆくまで鑑賞しよう

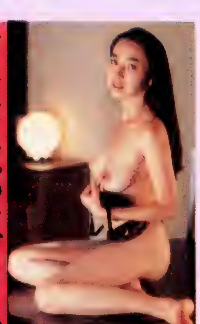
Hソフトはレーザーアクティブの売りになるのか?

レーザーアクティブのソフトの傾向として、最近特に目立ってきたのがHソフトである。LD-ROM²専用ソフトでは、プラネットから2タイトルが発表されている。今後も、こういったソフトが増えていきそうな雰囲気だ。

ハードメーカーであるパイオニアは今のところ静観の構え。レーザーアクティブはゲームも楽しめるものの、あくまでAV機器の1つ。家庭用ゲームのようにソフトを規制する動きも見られない。

現在発表されているHソフトは、セクシー映像をあくまでプラス要素として利用しており、決してゲーム性を軽視していない。セクシー映像だけならば、アダルトビデオと変わりないだろう。ゲームとしての面白さがあればこそソフトとして認知されていくのだ。現在のHソフトの流れはその点をしっかり認識しており、今後も充分発展していくジャンルと思われる。

ドラドラパラダイス



○LD-ROM²専用ソフト。プラネットから'94年1月に発売される予定

3D MUSEUM

メーカー名	パイオニア	ジャンル	その他
媒体	LD-ROM²専用（両面使用）	継続機能	未定
発売予定	'94年3月	その他の機能	――
予定価格	未定	開発状況	40%（12月14日現在）

レーザーアクティブソフトの開発集団「マルチメディア・クリエーターズ・ネットワーク」の第1弾タイトルだ。同じ内容のMEGA-LD版は、1ヵ月早い2月の発売を予定している。"3D"をテーマにしたアート感覚のソフト。美しいビジュアルを楽しむ。



○9月のマルチメディア・クリエーターズ・ネットワークの発表会風景

視覚と聴覚を刺激する疑似立体空間

このソフトでは、さまざまな動く映像を立体視できる。さらにこれらの映像に立体音響を重ねることによって、疑似立体空間を体験できるのだ。立体音響とは、左右上下はもちろん、前後の奥行きも耳で捉えられるというもの。『SNATCHER』や『悪魔城ドラキュラX～』などと同じ、ローランドの音響システム「RSS」を使用。



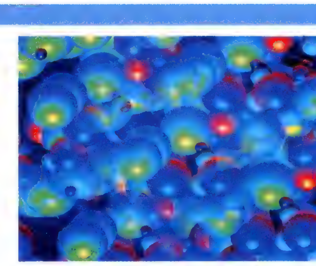
○もろんタイトル画面も立体視できる。ドーンと派手に飛びだすぞ



○どの立体視を楽しむかを選択。ここから疑似立体空間への旅が始まる

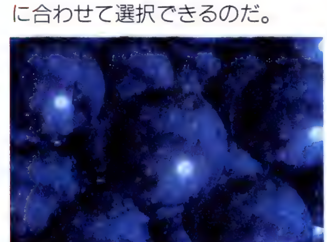
映像素材は多彩

立体視の方法は、現在考えうるほとんどのものを取り入れている。「視差」「RED&BLUE」「ステレオグラフ」などいろいろ用意されているので、巷の立体視ができないという人でも安心して楽しめる。また、映像もCGばかりでなく、自然の風景なども用意されているので、好みやその日の気分に合わせて選択できるのだ。



○色とりどりのCG画面。立体視の方法は「RED&BLUE」だ

○特別な方法を使わなくても立体的に見えるクオリティの高い映像だ



○大きな球の中に小さな球が詰まっている。グリングリンと回転するぞ。CGならではのトリップ感覚





今年もたくさんのウルテクがくるように、お参りに出発じゃ！　ウルゴン。もっとスピードを出さんかい。速く走らんと、お年玉はなしじゃぞ。

技のランク

ウルテクのランクは、読者諸君が送ってきたウルテクのビックリ度を判断し、決定している。ランクによって1～5の点数をつけてるぞ。1点につき2000円、最高で10000円の賞金を出しているぞ。

アートギャラリーだっ！ 4

ただいま勇者募集中

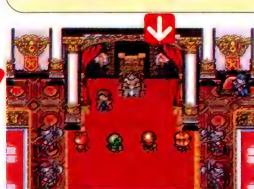
島根県 勇者捜索中

隠しグラフィックを見ることができるウルテクだ。まず、自キャラや遊ぶマップを設定したあと、勇者が城の広間を歩き始めてから止まるまでにすばやく、上、右、左、Ⅰ、Ⅱの順に押す。すると、王様の話が終わってから画面が切り替わるとき、アートギャラリーになる。ここでは、キャラのアップなどのグラフィックが見られる。

勇者たちが広間に参上したら、すぐに下のコマンドを入力する



上、右、左、Ⅰ、Ⅱの順に押す



王様の話を最後まで聞き終えたら…



画面が切り替わり、アートギャラリーが始まる



キャラの顔がアップで見られる



おお、モウレツーなグラフィックだ

超特技さく烈！ 3

機装ルーガ

群馬県 マイトガイ伊藤

ゲームをスタートして第一章が始まったら、ヴァイスのメニューの中の攻撃を選んで戦闘に入る。次に攻撃開始を選び、敵との戦闘になったら待機を選ぼう。すると、敵が攻撃してくる。ヴァイスが攻撃を回避したり、クリティカルヒットを受けない限り、残りHPが2になる。ここで特技を選ぶと、真空斬より強力なダブル真空斬が出せるようになる。これで相手を一発で倒すことができるぞ。



ヴァイスのメニューで攻撃を選び、戦闘に突入



次に、攻撃開始を選ぶと、敵との戦闘が始まる



ここで攻撃をしないで待機する



攻撃を受け、特技を選ぶ



「ダブル真空ざぁん／／／」の掛け声とともに、超特技が炸裂する



一発で敵を倒すことができる、強力な技だ

イラスト／等々力　充

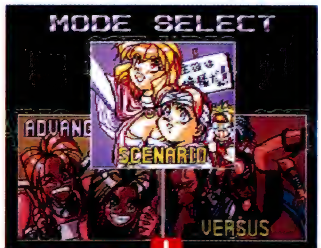
スペシャルコンフィグ発見 5

フラッシュハイダース

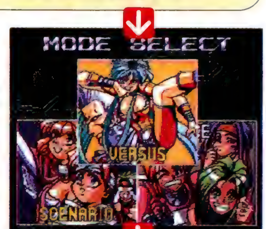
北海道 カスタム野郎

バーサスモードで、ゲームスピードの変更とボスキャラが使えるようになるウルテクだ。まず、モードセレクト画面を呼び出し、右を8回押す。バーサスのグラフィックが画面中央にくるので、左、右、左、右、左、右、左、右、Ⅱの順に押す。すると、バーサスモードのみに有効なスペシャルコンフィグレーションが出現する。ここでは、通常のゲームスピードを、0から10までの11段階まで変更できる。また、ボスキャラクタの項目をONにすると、プレイヤーセレクト画面でグラニールとムーンライズを選ぶことができるようになるのだ。この2人はボスキャラだけあり、能力値が高いぞ。

◆モードセレクトでコマンドを入力

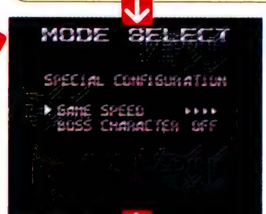


右を8回押す



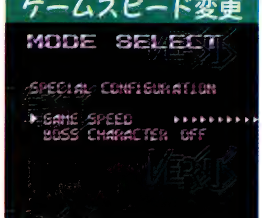
◆上のコマンドを入力すると、バーサスが中央に

左、右、左、右、左、右、左、右、Ⅱの順に押す

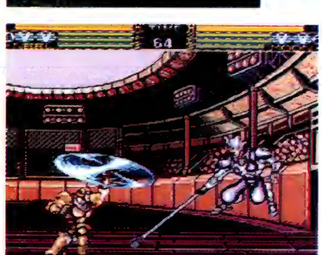


◆スペシャルコンフィグレーションに入れる

ゲームスピード変更

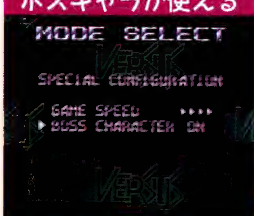


◆0から10までの11段階までのスピード調節が可能

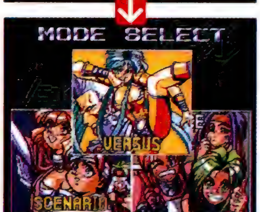


◆スピードアップした試合や、ボスキャラどうしの闘いもできるぞ

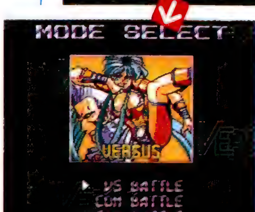
ボスキャラが使える



◆ボスキャラクタの項目をONにしてみよう



◆モードセレクトでバーサスモードを選ぶ



◆VSバトルを選んでプレイヤーセレクト画面へ



◆2人のボスキャラが使えるぞ

あっという間にエンディング 2

マイト・アンド・マジック3

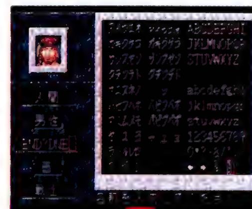
東京都 佐藤慎一

すぐにエンディングを見ることができるウルテクだ。項目変更画面で名前を「?END?DNE」と登録する。すると、エンディングビジュアルが流れ、スタッフロールを見ることができるぞ。

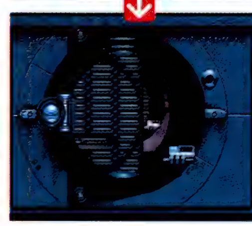


◆項目変更画面で名前を選び、下記の操作をする

名前を「?END?DNE」と登録する



◆入力が終わったら、ENDを選んで決定する



◆いきなりエンディングが始まってしまうのだ



◆スタッフロールも見られる

最強レベルでスタート 2

マイト・アンド・マジック3

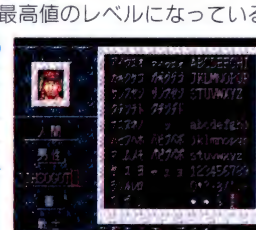
東京都 飯田弘光

最強レベルでゲームが始まるウルテクだ。項目変更画面で「?ⅠHSOGOT」と登録する。すると、ゲームの最初に訪れる街、ファウンテンヘッドからスタートする。リファレンスを見ると、キャラが最高値のレベルになっている。

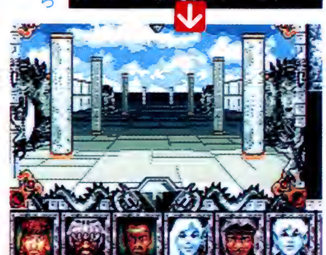
◆項目変更画面で名前を選び、下記の操作をしてみよう



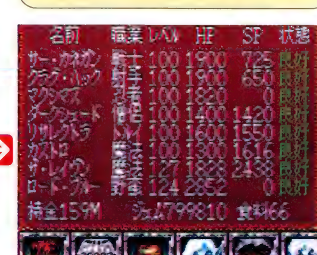
名前を「?ⅠHSOGOT」と登録する



◆コマンドを入力したら、ENDを選ぶ



◆ゲームを始めて最初に訪れる街、ファウンテンヘッドからスタート

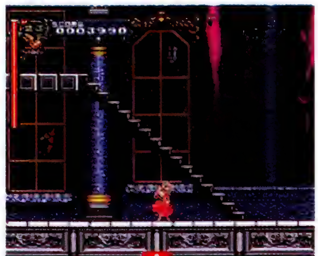


◆パーティのリファレンスを見てみると、レベルが最高値になっている

マリアの強力隠し技 3

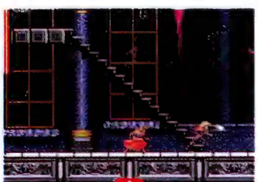
悪魔城ドラキュラX　血の輪廻　福岡県 藤原鉄平

マリアの分身を呼び出し、攻撃させるウルテクだ。マリアを使い、ゲーム中に上、下、右下、Ⅱとすばやく入力する（右向きのとき）。するとマリアの分身が現れ、敵を攻撃してくれる。分身は長いあいだ出ており、ハートや体力も消費しない。消えても、再びコマンドを入力すれば何度でも出せる。



プレイヤーキャラはマリアを選ぶ。右向きのときに下のコマンドを

上、下、右下、Ⅱとすばやく入力する



甲冑を着たマリアの分身が現れる



マリアの分身の攻撃は強力なのだ

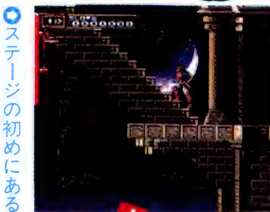


ジャンプ中にコマンドを入れれば、空中で出る

大量のドル袋を発見 1

悪魔城ドラキュラX　血の輪廻　東京都 ハンター与波根

ドラキュラ伯爵が待っている最終ステージ。このステージの初めにある階段を上がりきったら、ジャンプして上を押し続けよう。すると、見えない階段に乗ることができる。階段を上がっていくと画面が切り替わり、ドル袋が大量に取れる隠し部屋に入れるぞ。

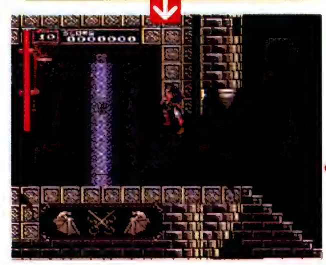


ステージの初めにある、左の階段を上がろう



階段を上がりきったら、この位置で操作する

ジャンプして上を押し続ける



見えない階段に乗ることができる

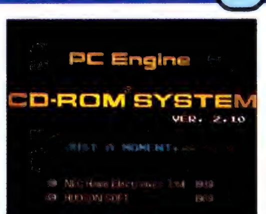


ウホウホ、大量のドル袋が待っているぜ～

ステージ×が登場！ 1

悪魔城ドラキュラX　血の輪廻　宮城県 ムチを振るう男

旧システムカードでゲームを起動すると『あくまぢょおどらきゅら×』というタイトルが表示される。そのあとステージ×という隠しステージを遊ぶことができる。出てくるキャラの動き、背景は、みんなコミカルで笑えるぞ。



旧システムカードで起動してみよう



ふざけたタイトルロゴが画面に出現する



なんと、ステージ×が遊べちゃうのだ



ムチも使え、ジャンプもできるぞ

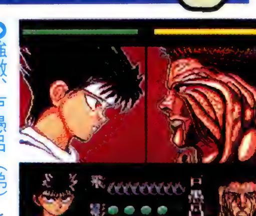


ステージの終わりに注意を表示

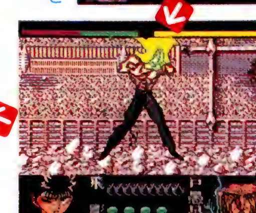
プーちゃんで体力回復 2

幽☆遊☆白書　闇勝負!!暗黒武術会　愛知県 飛影・私のもの

変身後の戸愚呂（弟）との闘いのときに、自キャラの体力がゲージの3分の1ぐらい減ると、一度だけプーちゃんが出現する。これを撃ち落とすと、自キャラの体力が完全回復するのだ。



強敵、戸愚呂（弟）との最終決戦だ



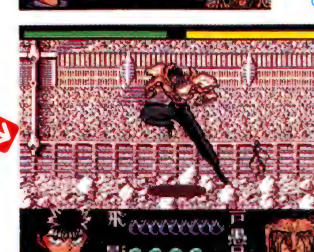
体力がゲージの3分の1以上減ってしまった



突然、画面の左上からプーちゃんが出現した！



かわいそうだが、ここでプーちゃんを撃ち落としてしまえ！



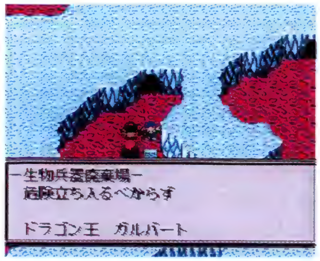
自キャラの体力が全回復するのだ

最強の武器・防具を発見 2

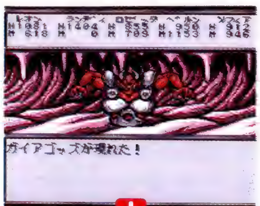
スタートリング・オデッセイ　大阪府 アディユ佐藤

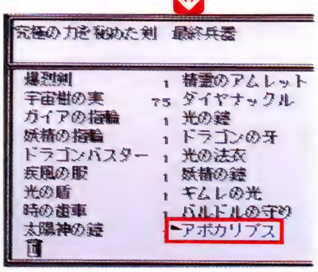
魔界に最強の武器と防具が隠されていた。魔界に生物兵器廃棄場という2つの洞くつがある。これらの洞くつには、最後のボスより強いガイアゴッズとバイオドラゴンがいる。ガイアゴッズを倒すと最強の武器、アポカリプスが入手でき、バイオドラゴンを倒すと最強の防具、聖なる鎧が手に入るぞ。

魔界の生物兵器廃棄場にある２つの洞くつに入る



右の洞くつには、最強の敵ガイアゴッズがいる

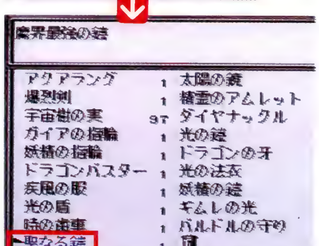




倒せば最強の剣、アポカリプスを手に入れることができるぞ

左の洞くつには、バイオドラゴンがいる





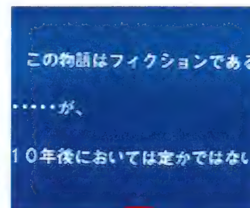
魔界最強の防具、聖なる鎧を入手

チャプターセレクト発見 2

機動警察パトレイバー グリフォン篇　大分県 目黒のプリンス

まず、チャプター7までゲームを進めて、セーブしておく。そして「続きから」を選んで、セーブしたデータでゲームをクリアする。再びそのデータを選ぶと、メニューにチャプターの1から7までが表示される。これで好きなチャプターを選んで始めることができる。

クリアして、エンディングを見よう



ゲームをクリアしたファイルを選ぶ



チャプターセレクト画面が出現する



「続きから」を選んで始める





チャプター７のデータを選ぶ

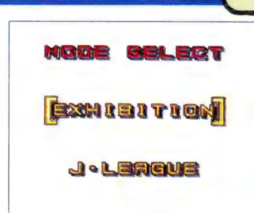


好きなチャプターの最初から遊ぶことができるようになる

同チーム対戦で燃えろ！ 2

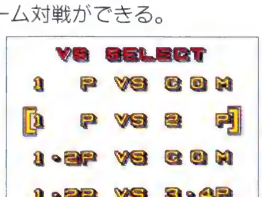
Jリーグ グレイテストイレブン　埼玉県 さぶいさご

モードセレクトで「EXHIBITION」にカーソルを合わせて、右とⅡを押しながらランを押す。すると、同チームに2つのカーソルを合わせられるようになり、同チーム対戦ができる。



「EXHIBITION」にカーソルを置く

右とⅡを押しながらランを押す



VSセレクト画面で対戦を選ぼう



同じチームを選ぶことが可能になるぞ

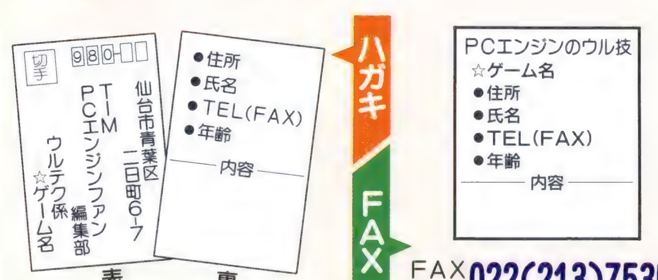


色は変わらないので、敵味方の区別がつかない

UL-TECH 募集

マニュアルや他誌に掲載されていない、未発表のウルテクを発見したら、下のあて先までハガキかFAXで送って欲しい。FAXは24時間、いつでもOKだ。同じ内容のウルテクが届いた場合は、ハガキは消印で、FAXは送信時間でチェックして、一番早く送ってくれた人を採用するぞ。採用者には、ウルテクのランクによって、2000円～10000円の謝礼を進呈しているので、どしどし応募してくれ。

ウルテクあて先
〒980 仙台市青葉区二日町6-7
TIM PCエンジンファン編集部
ウルテク係



FAX番号 022(213)7535

新作発売

'94年 1月

3日	○爆笑 吉本新喜劇 今日はこれぐらいにしといたる／★ハドソン／6800円
7日	○ソル：モナージュ ★アイレム／7700円
15日	■フォーメーションサッカー オン Jリーグ ★ヒューマン／6500円
25日	◎ドラドラパラダイス ★プラネット／9800円
28日	◐エメラルド ドラゴン ★NECホームエレクトロニクス／7800円
28日	○格闘覇王伝説アルガノス ★インテック／7800円

2 月

10日	○スターブレイカー ★レイ・フォース／8800円
18日	○風の伝説ザナドゥ ★日本ファルコム／7800円
25日	○パラディオン ★パック・イン・ビデオ／8800円
26日	○ゴジラ 爆闘烈伝 ★東宝／8200円
下旬	○WIZARDRYⅢ・Ⅳ ★ナグザット／未定
下旬	○麻雀レモンエンジェル ★ナグザット／8800円
予定	○チキチキボーイズ ★NECアベニュー／4800円
予定	○ぷよぷよCD ★NECアベニュー／5600円

3 月

4日	◐THE ATLAS ★アートディンク／9800円
4日	○パワーゴルフ2 ゴルファー ★ハドソン／6800円
12日	▼アーケードカードDUO ★NECホームエレクトロニクス／12800円
12日	▼アーケードカードPRO ★NECホームエレクトロニクス／17800円
12日	Ⓐ餓狼伝説2 ★ハドソン／6900円
25日	○インペリアルフォース ★シュールド・ウェーブ／7800円
25日	○PCココロン ★シュールド・ウェーブ／7800円
25日	○プリンセス・ミネルバ ★リバーヒルソフト／7800円
25日	○フレイCD サーク外伝 ★マイクロキャビン／6800円
26日	Ⓐ龍虎の拳 ★ハドソン／6900円
予定	Ⓐストライダー飛竜 ★NECアベニュー／6000円
予定	◎3D MUSEUM ★パイオニア／未定
予定	○とらべらーず／ 伝説をぶっとばせ ★ビクターエンタテインメント／8800円
予定	○モンスターメーカー 闇の竜騎士 ★NECアベニュー／7800円

4月以降

4月	○アルシャーク ★ビクターエンタテインメント／8800円
4月	○パチ夫くん3 時空大冒険(仮称) ★ココナッツジャパン/未定
5月	○KO世紀ビースト三獣士(仮称) ★パック・イン・ビデオ／8800円

超 先取り! 最新ソフト情報

●ハドソンの新作タイトル『ハイパーウォーズ』。基本となるゲーム画面が公開されたので紹介しよう。

これは月刊「電撃王」誌上で行われている読者参加企画がゲーム化されるもの。内容は近未来を舞台に「バトルビースト」と呼ばれるロボット兵器で戦うシミュレーションゲーム。プレイヤーは「ハイパーウォーズ」という名のトーナメント大会にバトルビーストのオーナーとして挑戦、優勝を目指す。発売は来年の夏ごろを予定。価格は現在未定だ。



○『ハイパーウォーズ』の基本画面 画面上にはファクトリー・テストフィールドなどがある

●タイトル発表後しばらく情報が途絶えていた日本コンピュータシステム『超兄貴2(仮称)』。ここにきてようやく動きがみえてきた。まず気になるゲームジャンルだが、アクションかシューティングのどちらかになるようだ。タイトルも『××超兄貴』となるとのことらしい。詳しい情報は本誌次号にて紹介できるかも…。



○これがバトルビースト。生物の因子(ジーン)を持っているのが特徴

『プリンセス・ミネルバ』予約キャンペーン実施

'94年3月25日にリバーヒルソフトから発売が予定されている『プリンセス・ミネルバ』。同社ではこのソフトの販売促進企画として「プリンセス・ミネルバ予約キャンペーン」を実施することとなった。内容は、'94年1月21日から3月24日までの期間中に各販売店で『プリンセス・ミネルバ』を予約、販売店に備えつけの応募ハガキに必要事項を記入の上同社あてに送ると、抽選で毎週500名、合計4500名に「ミネルバオリジナルシングルCD」をプレゼント。このCDにはゲームの音楽をスペシャル・トラックで収録。また豪華声優陣による登場キャラの自己紹介など盛りだくさんの内容となっている。

■問い合わせ:株式会社リバーヒルソフト。☎092-771-3217

カレンダー

記号のみかた
■…Huカード
●…CD-ROM²
○…スーパーCD-ROM²
◐…スーパーCD-ROM²・アーケードカード両対応
Ⓐ…アーケードカード専用
◎…LD-ROM²専用
▼…ハードウエア及び周辺機器
㊡…媒体未定
★メーカー名／予定価格（税別）

発売日未定

○断層都市ストレイロード ★アイ・ジー・エス/8900円
○アンジェラス2 ホーリーナイト ★アスミック/未定
○マグナード ★アスミック/未定
○姐 ★NECアベニュー/未定
○クイズアベニュー3 ★NECアベニュー/未定
○スペースファンタジーゾーン ★NECアベニュー/4800円
◐誕生 デビュー ★NECアベニュー/未定
○天地を喰らう ★NECアベニュー/未定
○ドラゴンナイトIII ★NECアベニュー/未定
■ヘルファイアー ★NECアベニュー/未定
◐サークIII ★NECホームエレクトロニクス/未定
◐3×3EYES 三只眼變成 ★NECホームエレクトロニクス
◐ブランディッシュ ★NECホームエレクトロニクス/未定
◐ぽっぷるメイル ★NECホームエレクトロニクス/未定
○ミサイルファイター（仮称） ★NECホームエレクトロニクス/未定
○女神天国 ★NECホームエレクトロニクス/未定
○サイレントメビウス ★角川書店/未定
○卒業写真/美姫（仮称） ★ココナッツジャパン/未定
○ときめきメモリアル ★コナミ/未定
○YAWARA／2 ★ソフィックス/未定
■アドベンチャー オブ マミーヘッド ★タイトー/未定
●芸者ウォーリアーズ ★タイトー/未定
■OFF THE WALL ★テンゲン/未定
■ピーターパックラット ★テンゲン/未定
■マーブルマッドネス ★テンゲン/未定
■マジカルパズル・ポピルズ ★テンゲン/未定
○初恋物語 ★徳間書店インターメディア/未定
○風霧 ★ナグザット/未定
○もってけたまご ★ナグザット/未定
○超兄貴2（仮称） ★日本コンピュータシステム/未定
○コズミック・ファンタジー4 銀河少年伝説 ★日本テレネット/未定
○魔法の少女シルキーリップ 三人の女王候補 ★日本テレネット/未定
◐聖戦士伝承 雀卓の騎士（仮称） ★日本物産/未定
Ⓐ餓狼伝説SPECIAL ★ハドソン/未定
◐銀河お嬢様伝説ユナ2 ★ハドソン/未定
㊡空想科学世界ガリバー（仮称） ★ハドソン/未定
○超英雄伝説ダイナスティックヒーロー ★ハドソン/未定
○天外魔境III（仮称） ★ハドソン/未定
○ネオ・ネクタリス ★ハドソン/未定
○ハイパーウォーズ ★ハドソン/未定
○ブラッドギア ★ハドソン/未定
○ロードス島戦記2 ★ハドソン/未定
Ⓐワールドヒーローズ2 ★ハドソン/6900円
○GS美神 ★バンプレスト/未定
○美少女戦士セーラームーン ★バンプレスト/8800円
○ドラゴンハーフ ★マイクロキャビン/未定
■ダイノフォース ★ユニポスト/未定
○ブルーフォレスト物語（仮称） ★ライトスタッフ/未定
○スタートリング・オデッセイII 魔竜戦争 ★レイ・フォース/未定
▼FX（仮称） NECホームエレクトロニクス/未定

次号予告

新作ソフト情報

いよいよ発売直前となる『風の伝説ザナドゥ』。発売日が待ち遠しい『モンスターメーカー 闇の竜騎士』など大作RPGを総力特集。また本誌独占のビッグタイトル発表もあるかも!? 乞うご期待！

PC Engine FAN 3月号 1月29日発売

Human
Hudson





PC-ENGINE·SUPER CD-ROM²

CAST◆BANJYŌ GINGA●HIROMI TSURU●YŪSAKU YARA●DAISUKE GŌRI●NAOKO WATANABE●JUNKO HAGIMORI
SHŪICHI IKEDA●YURI SHIRATORI●YUMI TŌMA●KAZUKI YAO●KUMIKO TAKIZAWA
TETSUSHŌ GENDA●TAKESHI AONO●HIROYA ISHIMARU●HIROTAKA SUZUOKI
HIROHIKO KAKEGAWA●CHIYOKO KAWASHIMA●HIROKO EMORI
CHIKAO ŌTSUKA●HIDEYUKI HORI●KŌJI TOTANI
MASASHI HIRONAKA

まだ、出会っていない君に。



SUPER CD·ROM² SYSTEM

RSS Roland Sound Space

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

Falcom
日本ファルコム(株)のライセンス許諾商品です。

イースⅣのキャラクターの声が聴けるゾ!!

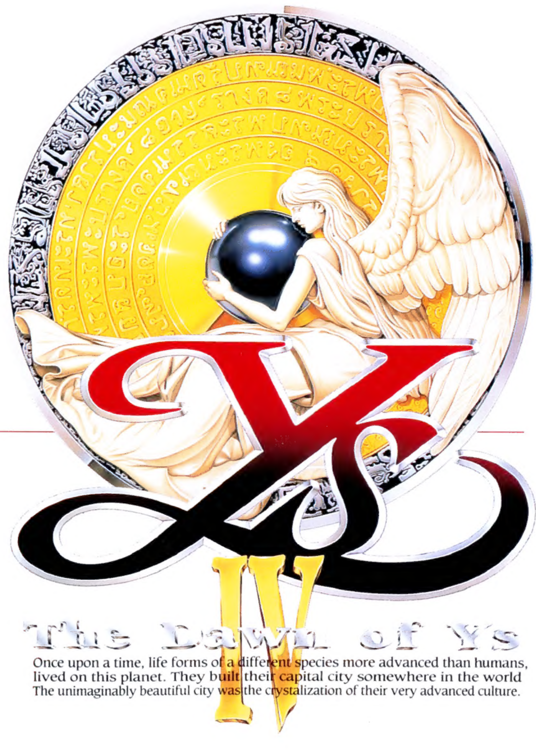
テレホンPCランド

■札幌／011-814-9900 ■東京／03-3260-9901 ■名古屋／052-586-9900
■大阪／06-251-9900 ■広島／082-814-9900 ■福 岡／092-713-9900

イラスト：宝谷幸稔



今まで、いくつのゲームに出会っただろうか。
そしてどんな感動を知ったろうか。
冒険に馴れ過ぎてはいないか、感動に鈍感になってはいないか。
だけど、ゲームに飽きてしまうのはもう少し待っていて欲しい。
君はまだ、イースIVに出会っていない。
この鮮やかなビジュアルを、壮絶なバトルを体験せずにはいられない。
RPGの伝説を確かめるのは、君自身だ。



Once upon a time, life forms of a different species more advanced than humans, lived on this planet. They built their capital city somewhere in the world The unimaginably beautiful city was the crystalization of their very advanced culture.

イースIV〜ザ・ドーン・オブ・イース〜

［好評発売中］

希望小売価格 ¥7,800 税別

イースI・II 再販決定



神話はここから始まった。PCエンジン史上に燦然と輝く第一弾。

再販決定
12月下旬出荷!!

希望小売価格7,800円（税別）

雑誌 13655-2
T1013655020643
印刷・大日本印刷株式会社 Printed in Japan

平成6年2月1日発行 発行人 栃窪宏男 発売 株式会社 徳間書店 〒105-55 東京都港区新橋4-10-1 特別定価640円
第7巻第2号(通巻63号) 編集人 山森 尚 編集・発行 徳間書店インターメディア株式会社 問い合わせ ☎03(3459)8011(代) (本体621円)
第3種郵便物認可